

Conexión MANGA
Plus: Reseña de La Mole 2003
Videojuegos de GUNDAM
No. 76
$ 15.00 MEX
$ 2.00 U.S.A.
Sentimental GRAFFITI
Miel y Bellezas
FANFICTION
El arte de Soñar
AYASHI NO CERES
De la creadora de Fushigi Yuugi
EL VIAJE DE CHIHIRO
TODO SOBRE ESTE EXITO MUNDIAL



CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS
Explosión de Anime en México
LO MEJOR EN DVD Y VHS
!Los mejores exitosi
originales
Doblados al Español
ENVIANOS TU MAIL, TU DECIDES EL ANIME Y NOSOTROS .....
¡ LO TRAEMOS PARA TI !!!
madeline
THE SOUL TAKER
SAKURA
TOWERS ENTERTAINMENT.
www.towers-entertainment.com
TEL: 01 55 55146326

CONEXION MANGA

No. 76

Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
SEPTIEMBRE DEL 2003 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V.
Magdalena 35
Col Narvarte, México D.F.

CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.

Editorial

Los otakus del mundo no podían dar crédito a lo que escucharon la noche de los Oscar: ¡Spirited Away, de Hayao Miyazaki, era la ganadora del premio como mejor largometraje animado, superando a las producciones norteamericanas! En nuestros números 65 y 69 les hemos dado las respectivas notas: un muy breve resumen y la noticia de su premiación. Ahora, el rumor es real y tangible: ¡Spirited Away será exhibida en salas de cine mexicanas! De hecho, si no existe algún contratiempo, para cuando leas esto, ya estará presentándose en cines de la Capital, o estará próxima a presentarse.

Pero, ¿qué es lo interesante de Spirited Away y por qué deberías verla?

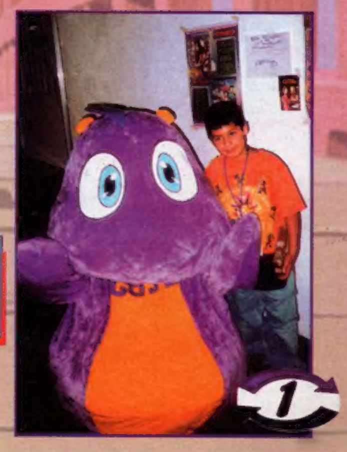
Bueno, pues no sólo es una producción del mismo que creó Heidi, la niña de las montañas, (¿la recuerdan?) sino que, además, su obra ha ganado premios a lo largo y ancho del mundo. E independientemente de los premios obtenidos, la calidad de animación y la crítica, Sen To Chihiro, o el Viaje de Chihiro -como fue llamada aquí- es una obra que resalta la belleza del valor de la amistad y de la fuerza de voluntad. Por ello, el equipo de Conexión Manga se dio a la tarea de investigar sobre esta hermosa historia que, esperamos, sea del gusto de todos aquellos que la vean.

Pero, claro, no todo el número se nos va a ir en Sen To Chihiro... (¿y por qué no? ¡Ta' re güena la peli ésta!). Goji, deja de interrumpirme. (¡Ohhh! Yo nomás expreso mi opinión.). Voy a decirle a tu dueña que te ponga el bozal, dragoncito. (¡Ya me voy!).

Después de esta "oportuna" interrupción, les cuento que hemos preparado un número que será el deleite de los fans de las magical girls y el romance con Sentimental Graffiti; una obra que seguro les encantará; además de ofrecerles un manga de la creadora de Fushigi Yuugi: Ayashi no Ceres. Y para que no me digan que el número va a destilar miel, les contamos cuántos videojuegos hay de Gundam, así como la crónica de lo que fue La Mole de verano en el peculiar estilo de Ana Luisa Espinoza. Así que hay para todos los gustos. ¡Otakus! ¡El anime ha estado en cine, hagamos que eso sea más frecuente! Quién sabe, tal vez pronto tengamos una sala dedicada exclusivamente a la proyección de anime. ¿Se imaginan? Claro que eso sólo se logrará con su voz y su apoyo. Así que, ¡votemos por nuestra afición!

Romy Villamil
Jorge Hernández
Coordinación de Conexión Manga
conexionmanga@hotmail.com
conexionmanga@tutopia.com
Sydney_losstarot@hotmail.com
hunterhawk@tutopia.com







EL VIAJE DE CHIHIRO

...Y el sueño se hizo realidad

Por ROMY VILLAMIL

"For the people who used to be ten years old, and the people who are going to be ten years old."
-Hayao Miyazaki.

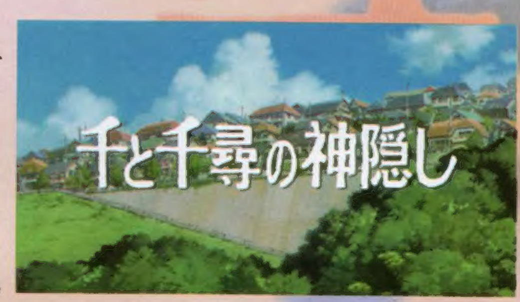


Aparte de ser una mega producción, poseer una calidad de animación sin precedentes y ser obra de Miyazaki-sensei SEN TO CHIHIRO es una deliciosa fantasía, en la cual el autor nos lleva de la mano a descubrir la importancia de la amistad, el amor y la identidad. La historia, como todas las de Miyazaki-sensei, es una obra de arte repleta de calidez y ternura. Éste es un artículo para que todo aquél que quiera ir a verla, no se quede con la duda sobre cómo es este magnífico filme. De todas maneras, los que puedan, vayan. Es maravillosa.



LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE CHIHIRO

Chihiro tiene 10 años y toda su vida se centra en sus amigos y su escuela, hasta el día en que sus padres deciden mudarse de casa. En el camino, la familia se desvía del camino y llega a un misterioso y solitario paraje donde un túnel aguarda a los osados que intenten entrar en él. Y como los padres de Chihiro son muy atrevidos, entran dispuestos a ver qué hay al final de ese oscuro pasadizo, haciendo caso omiso a los temerosos berrinches de su hija. Sus pasos los llevan a una especie de villa al estilo Edo abandonada en medio de una soleada pradera, donde, paradójicamente, hay un negocio abierto con suculentas viandas servidas. Sin embargo, no parece haber nadie que atienda el sitio. Los padres de Chihiro, hambrientos e imprudentes, se invitan solos a comer y pronto dan cuenta de todo lo servido ahí. Chihiro, que sigue emberrinchada, decide ir a explorar el sitio. Al fondo de la plaza hay una enorme construcción al final de un puente. Chihiro lo cruza y le sale al paso un hermoso niño que la ahuyenta y le dice que huya de ahí antes de que oscurezca. El chico no ha terminado la frase cuando el cielo se ennegrece, el viento sopla fuertemente y todo el sitio adquiere un tono fantasmal. Las luces de la villa se encienden una a una y el viento musita voces difusas. Chihiro corre hasta donde están sus padres y pronto descubre que han sido transformados en cerdos. Asustada, Chihiro corre hacia la pradera que lleva al túnel, pero ésta ha desaparecido. Sólo hay agua. Por las calles de la villa deambulan sombras y espectros y Chihiro ve llegar una embarcación en la cual viaja toda clase de espíritus y fantasmas, mismos que al bajar, se dirigen a la construcción del fondo. Chihiro, escondida en un rincón, temblorosa y hecha un mar de llanto, se da cuenta de que está desapareciendo. Afortunadamente, el niño llega y le da de comer algo para que no desaparezca, tras lo cual, la toma de la mano y se la lleva hasta la construcción, ahora iluminada y llena de vida por donde los kappas dan la bienvenida a los espíritus. El muchacho mete a Chihiro de incógnito y en los jardines del palacete, se presenta y le explica que para volver a su mundo y salvar a sus padres, debe pedir trabajo en ese lugar, que no es otra cosa que un balneario para los dioses y espíritus. Chihiro, extrañada de que Haku –que así se llama el niño- sepa su nombre, le pide que la acompañe, pero él no puede hacer más que sonreírle y entrar al balneario para poner las cosas en calma, ya que el olor de Chihiro resulta repulsivo para los espíritus y todo el balneario está como loco buscando al humano que se coló.

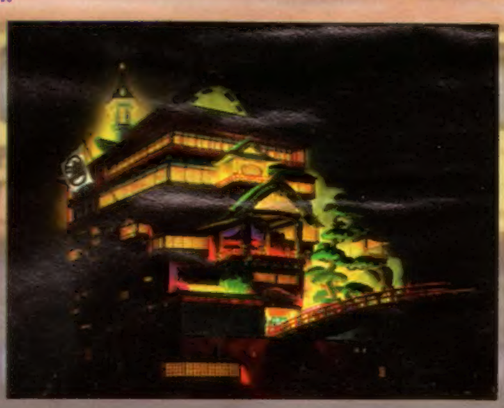




Chihiro sigue fielmente las indicaciones dadas por Haku. Tras un buen susto y muchos resbalones, llega a la caldera del balneario, donde se encuentra Kamaji, el esclavo de la caldera, quien la encarga con una ayudante de nombre Lin. La desparpajada chica mete a Chihiro al balneario y la lleva hasta la cima del sitio, donde mora la dueña: una horrible bruja llamada Yubaba. Cuando la mujer ve a Chihiro trata de echarla, pe-

> ***"En el mundo en el que Chihiro se pierde, pronunciar una palabra constituye un acto definitivo y valiente. Cuando ella le pide trabajo a Yubaba con gran decisión la bruja no puede detenerla. En nuestros días el lenguaje ha sido olvidado...".***
>
> ***Hayao Miyazaki.***



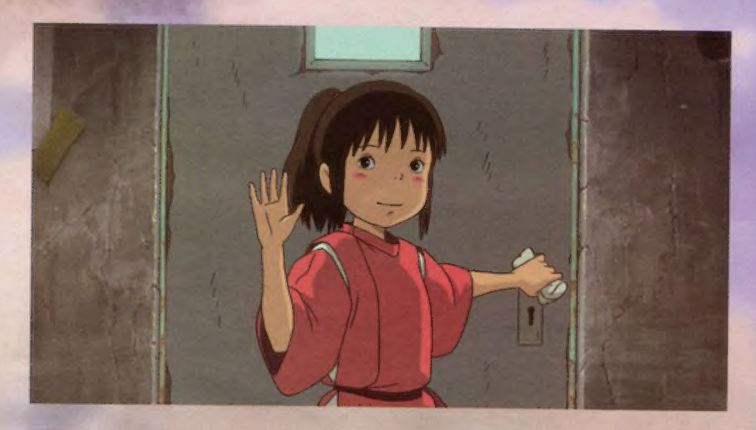




ro Chihiro, más necia que una mula, se aferra a querer trabajar a su servicio. Yubaba, harta de la fastidiosa cantaleta de Chihiro, decide contratarla. Mas, al firmar el contrato, Yubaba extrae con su magia dos kanjis del nombre de Chihiro, dejando un fragmento de su nombre. A partir de ahora, Chihiro es conocida por el nombre de Sen y su labor dentro del balneario de los dioses ha comenzado.

LA IDENTIDAD

Cada uno de los personajes de Sen to Chihiro es necesario, entrañable y encantador. Aun con el extravagante diseño que algunos poseen, los personajes son carismáticos y sencillamente divinos. He aquí a los integrantes del elenco.



CHIHIRO

Nuestra protagonista es una niña de 10 años sin poderes mágicos ni el peso de ser la elegida para salvar el mundo. Chihiro es sólo una simple niña que ha quedado atrapada en el mundo de los espíritus y que desea salvar a sus padres de la maldición que sobre ellos ha caído. Al principio es berrinchuda, temerosa y mimada, pero el trabajo, la presión y el valor de la amistad templarán su carácter y la harán madurar hasta convertirla en una jovencita responsable y llena de valor.



YUBABA

Esta grotesca anciana es la dueña del balneario para dioses, diosas y espíritus. Es una mujer sumamente codiciosa y explotadora. A todos sus trabajadores les roba el nombre y los ata a su voluntad (nota: en la antigüedad se creía que cuando un(a) brujo(a) tomaba tu nombre, podía disponer de tu alma y te manejaría a su antojo). Además de ser una bruja poderosísima, tiene una hermana con la cual rivaliza. Es maestra de Haku, al cual tiene esclavizado.

ZENIBA

Es la hermana gemela de Yubaba. También es bruja, quizas mejor que su hermana. Sin embargo, ahí termina la similitud. Zeniba, a diferencia de Yubaba, es dulce, amable y muy sencilla. Cuando Chihiro va a devolverle el talismán robado, Zeniba le explica que fue su amor por Haku el que la liberó del encanto del que se encontraba presa. Zeniba toma a "Sin cara" como su ayudante, dándole por fin un lugar adonde pertenecer.



HAKU

Este hermoso niño es aprendiz de Yubaba y su mano derecha. Todos en el sauna se refieren a él como "Maestro Haku". Él es quien en todo momento auxilia y protege a Chihiro dentro de su estancia en las termas; sin embargo, la magia de Yubaba lo convierte en un bellísimo dragón plateado para que en esta forma, Haku robe un poderoso talismán que está en poder de Zeniba, la hermana de Yubaba. Es Chihiro quien, con su amor y valentía, logra romper el hechizo que apresaba al espíritu del río Kohaku, que no es otro sino el apuesto mozalbete de quien Chihiro se enamora, aunque jamás lo diga.



KAMAJI

El esclavo de la caldera es un anciano con varios brazos y arácnido aspecto. Aunque aparenta ser un viejo cascarrabias, en realidad tiene un gran corazón y se dispone a ayudar a Chihiro en todo lo que pueda, aunque esto signifique desobedecer a su patrona. Tiene a su servicio unos curiosos bichitos que son quienes arrojan los carbones a la caldera termal.



LIN

Una descarada joven ayudante de las termas a quien se le confía el cuidado y entrenamiento de Chihiro. Al principio Lin no quiere a

Chihiro y de tonta no la baja. Pero después se hacen grandes amigas y Lin se retracta de lo dicho al principio.

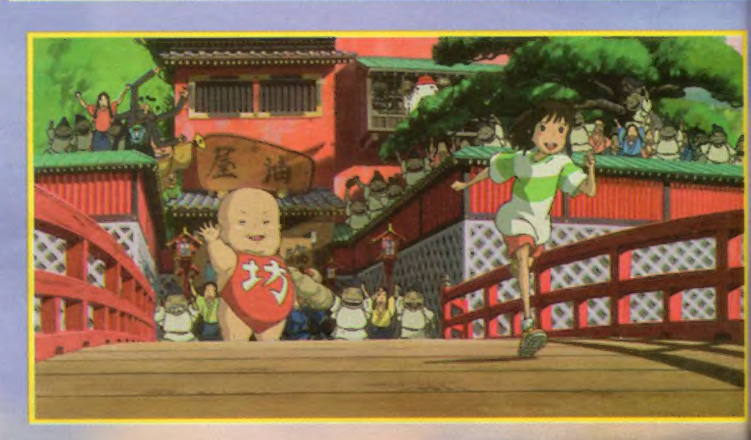




BOH

Este enorme bebé es el único y sobreprotegido hijo de Yubaba, quien lo tiene encerrado en un confortable cuarto repleto de almohadones de donde el berrinchudo niño jamás sale. Al encontrarse con Chihiro, el niño se pone terco en querer jugar con ella, so pena de delatarla con su mami. La magia de Zeniba lo convierte en un simpático y cachetón hámster que hará las delicias de todos con sus ocurrencias a lo largo de la aventura.





SIN CARA

Un espíritu que rondaba el balneario deseoso de entrar. Por error, Chihiro lo deja pasar y, aunque al principio es solícito, pronto descubre el hambre y el ansia de poder al dar oro a los empleados a cambio de un pequeño precio: comérselos. En poco tiempo, este ente se transforma en una colosal masa que devora todo a su paso hasta que Chihiro lo saca del balneario, con lo cual regurgita a todos los que se comió y vuelve a la normalidad. Él, junto con el hámster y el cuervo de Yubaba transformado en mosquito, son quienes acompañan a Chihiro en su viaje para devolver el talismán a Zeniba.



UNA OBRA MARAVILLOSA

No exageramos al decir que este anime es una de las más bellas obras realizadas en los últimos años. Aquí no hay violencia, lo que hará que los detractores del anime se callen y hagan el entripado de su vidas. Lo que hay es mucha magia, un excelente trabajo de animación, una historia repleta de amistad, ternura y nostalgia. Hayao Miyazaki reitera una vez más su presencia como un auténtico señorón de la animación al presentarnos esta belleza que, estoy segura, dejará al espectador con un buen sabor de boca y una fugaz lagrimita. Debo advertir que la película, por su duración, puede resultar cansada para niños muy pequeños, así que aconsejo a los padres que quieran llevar a sus retoños a verla al cine que de preferencia vayan los mayores de 8 años, ya que los más chicos quizás se aburran al no ver las clásicas tramas estilo Disney. Me despido y para no perder el sabor, chequen nuestro siguiente reportaje: un análisis técnico detallado del anime que ganó el Oscar. Sin más por el momento, los dejo y nos vemos en el cine.



"La idea surgió cuando un día en mi casa de verano me dediqué a investigar los sueños, las aspiraciones y los deseos de las niñas de 10 años. Me di cuenta de que no había mucho material para ellas. Fue un reto para mí el pensar cómo impactar a las niñas.".

Hayao Miyazaki.



DATOS TÉCNICOS



En esta ocasión les presentamos la información completa de esa maravillosa producción de Miyazaki, ya que como se los comentamos en el número **69** de Conexión Manga, esta película fue ganadora de la pasada premiación del Oscar por Mejor Película Animada, así que disfruten este sorprendente reportaje.

SPIRITED AWAY

TOKUMA SHOTEN – STUDIO GHIBLI – NIPPON TELEVISION NETWORK – DENTSU
BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT – TOHOKUSHINSHA FILM y MITSUBISHI
Una película de: Hayao Miyazaki
Una producción de: Studio Ghibli
Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma
Historia original y guión de: Hayao Miyazaki
Música de: Joe Hisaishi Canciones: Youmi Kimura
Producida por: Toshi Suzuki
Duración: 122 minutos

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

HAYAO MIYAZAKI

Director, Escritor, Guionista

En nuestro número 45 ya hemos tenido el gusto de presentarles la biografía de Hayao Miyazaki, uno de los pioneros del anime. Este gran autor siempre se ha caracterizado por presentarnos historias llenas de calidez, sensibilidad y una excelente calidad en animación. En Japón, el sensei Miyazaki es considerado tan importante como Akira Kurosawa y no es para menos, ¡39 años dedicados al anime no han sido en vano! Nacido en 1941 en Akebono, Miyazaki sueña desde la infancia con los aviones y su pasión es la que lo lleva a crear y a soñar las historias que nos presenta. Cada una de ellas nos muestra su interior. Sus obras poseen melancolía, inocencia y virtud.

GHIBI STUDIO, DREAM FACTORY

Productores



Fundada en 1985, Ghibli toma su nombre de un vocablo utilizado en la Primera Guerra Mundial. -Para mayor detalle, checa nuestro #45-. Los tres pirncipales directivos son:obviamente Miyazaki, Isao Takahata, gran amigo y compañero de toda la vida de Miyazaki y Yasuo Otsuka, quien ha inspirado muchas películas de animación de Hayao Miyazaki .

"*Estoy seguro que Ghibli Studio ocupa un lugar muy alto en la industria de la animación japonesa en todo el mundo*", dice Toshio Suzuki, Presidente de Ghibli Studio. "*Ghibli produce principalmente películas basadas en trabajos originales. Ya que producir películas es siempre un gran riesgo, la mayoría de los estudios prefieren producir videos o televisión. Es muy curioso cómo más de 40 caricaturas pasan a la semana por televisión japonesa; sin embargo, los jóvenes no hablan de las producciones japonesas sino de Hollywood. Por alguna razón el público japonés ya no se interesa por los productos nacionales. Paradójicamente la animación ha aumentado su popularidad entre niños y adultos. Seguramente el público occidental estaría sorprendido de ver cómo nosotros vamos al cine a ver películas animadas. La misión de Ghibli Studio es producir películas de tal calidad que lleguen a todo público y liberen por fin a las películas de animación del casillero en el que fueron colocadas*".

NOTAS DE PRODUCCIÓN

El presupuesto para esta cinta fue de 19 millones de dólares,

Por lo general un anime no es muy reconocido fuera de sus fronteras. En el caso de El Viaje de Chihiro, la sorpresa fue el éxito que recabó incluso antes de haber sido estrenada en Estados Unidos o en Europa, donde su éxito fue rotundo a las primeras semanas de su estreno. La frescura que desprende esta serie se muestra en sus escenas: la acción y el humor no son exagerados; los efectos especiales están controlados, y la película nos deja un buen sabor de boca sin

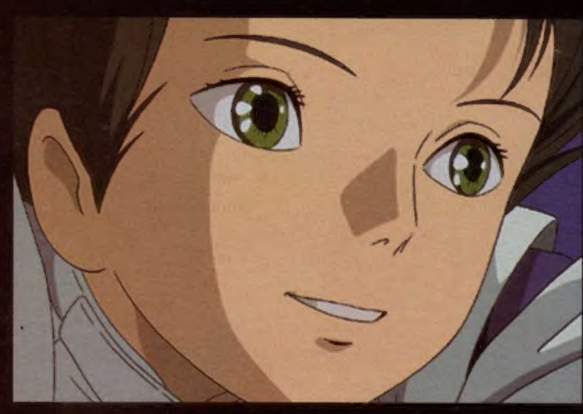






caer en las forzadas moralejas que suelen presentar las películas infantiles. Este filme enseña a los niños la confianza y la importancia de ser uno mismo. Esta mezcla de modernidad, filosofía y fantasía es muy rara en en cine.

"La idea surgió cuando un día en mi casa de verano me dediqué a investigar los sueños, las aspiraciones y los deseos de las niñas de 10 años. Leí y vi películas dirigidas para ese público y me di cuenta de que no había mucho. Incluso la producción se dedicaba a los niños de la misma edad y se descuidaba a las niñas. Así que fue un reto para mí el pensar cómo impactar a las niñas con algo con lo que ellas se identificaran. Relaciones afectivas y con su comunidad. En una sociedad que las sobreprotege, en la que no pueden jugar solas, están sometidas a horarios rígidos y se les va su infancia sin siquiera notarlo. Chihiro sufre lo mismo. La desilusión de su cara es la misma que muestran las niñas que no juegan lo suficiente. Una vez que se enfrenta a esa crisis surge la Chihiro guerrera. Sus habilidades para adaptarse y hacer uso de su buen juicio serán puestas a prueba. No quería que fuera la típica heroína bonita y tierna. Su belleza proviene de su corazón y de las profundidades de su alma".



En El viaje de Chihiro (Spirited Away), **Studio Ghibli** empleó la misma técnica digital que usó en películas pasadas. Ya en **Princess Mononoke** nos había deleitado con esta ecléctica y armoniosa fusión. Salvo el acabado, la selección de colores y la animación, todo el trabajo de este filme fue hecho a mano. Claro, después fue escaneado y digitalizado (un poco como lo que ya habíamos visto en **Blood: the Last Vampire.** Todos los diseños de personajes y escenarios fueron realizados a mano. El resultado es una armoniosa mezcla entre la imágenes hechas a mano y gráficos computarizados.





De hecho muy pocos efectos especiales fueron elaborados digitalmente. Por ejemplo, la neblina y el humo fueron pintados y luego mejorados. Por su parte, la estatua del hombre de piedra que aparece al principio de la cinta (cuando van en el auto) fue concebida completamente en 3D. Casi todas las escenas acuáticas (especialmente las del baño) al igual que el momento en que se abre la puerta de Zeniba fueron completamente digitales.



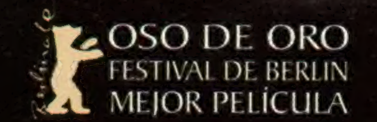
Para el coloreado de las escenas, se ocupó el mismo sistema usado en películas como **102 Dalmatians** y **Star Wars Episodio I:** los bocetos fueron escaneados y coloreados digitalmente para después ser almacenados en formato **DLP.**

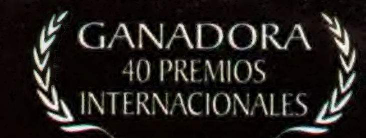
Mientras que el coloreado fue digital, el sonido fue todo un reto. Dejando de lado el clásico sonido **Dolby Digital 5.1,** este filme ocupó el **Dolby Digital Surround EX6.1** y el **DTS_ES,** que le dio a esta cinta un ambiente más consistente.

Dentro de la historia, Miyazaki utiliza una gran diversidad de elementos del panteón sintoísta: kappas, dragones y magia oriental llenan el onírico mundo de los espíritus. En Japón existe la creencia de que los kami (dioses) pueblan cada elemento y sitio; ríos, árboles, montañas, etc. (Más o menos como el concepto de los indígenas americanos). Basándose en esta idea, Miyazaki visualizó a los kami y los Rei (espíritus) y los presentó a su particular modo de ver. Por otro lado está implícita la costumbre del baño termal japonés, que es presentada en el balneario de los dioses.

Esta es, en suma, la más reciente obra de Miyazaki sensei, una obra que deleitará a chicos y grandes por igual. Ve a verla, seguro te encantará.







PREMIOS Y NOMINACIONES

Éstos son los premios que acumuló Spirited Away en los dos últimos años.

Academy Awards, USA ®
2003: Ganadora del Oscar como Mejor Película Animada.
Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA
2003: Nominada al Saturn Award como Mejor Película Animada, Mejor música y Mejor historia.

Annie Awards ®
2003: Ganadora del Annie como Mejor Película, Mejor Dirección, Mejor Música, Mejor Historia.

Awards of the Japanese Academy ®
2002: Ganadora del Award of the Japanese Academy como Mejor Película.

Berlin International Film Festival ®
2002: Ganadora del Oso de Berlín a Mejor Película Animada

Boston Society of Film Critics Awards ®
2002: Ganadorade Comendacíon Especial a Mejor Película Animada

Broadcast Film Critics Association Awards ®
2003: Ganadora del BFCA Award a Mejor Película Animada

Festival Internacional Filmico, de Cataluña. España ®
2002: Ganadora Mención Especial como Mejor Película Animada
Nominada Mejor filme a Mejor Película Animada

Chicago Film Critics Association Awards ®
2003: Nominada CFCA Award como Mejor Película Extranjera y Mejor Música

Cinekid ®
2002: Ganadora Cinekid Film Award: Mejor Película Animada

César Awards, France ®
2003: Nominada al César como Mejor Película Extranjera

Dallas - Forth Worth Film Critics Association Awards ®
2003: Ganadora del DFWFCA Award a Mejor Película Animada



European Film Awards ®
2002: Nominada Screen International Award como Mejor Película Animada

Florida Film Critics Circle Awards ®
2003: Ganadora del FFCC Award como Mejor Película Animada

Golden Satellite Awards ®
2003: Ganadora del Golden Satellite Award como Mejor Película Animada

Hong Kong Film Awards ®
2002: Ganadora Hong Kong Film Award como Mejor Película Asiática

Los Angeles Film Critics Association Awards ®
2002: Ganadora LAFCA Award como Mejor Película Animada

Motion Picture Sound Editors, USA ®
2003: Nominada Golden Reel Award como Mejor Película Animada

National Board of Review, USA ®
2002: Ganadora NBR Award como Mejor Película Animada

New York Film Critics Circle Awards ®
2002: Ganadora NYFCC Award a Mejor Película Animada

Online Film Critics Society Awards ®
2003: Ganadora OFCS Award como Mejor Película Animada
Nominada OFCS Award como Mejor Película Extranjera

San Francisco International Film Festival ®
2002: Ganadora Audience Award como Mejor Película Animada

Young Artist Awards ®
2003: Nominada Young Artist Award como Mejor Película Animada.







LA SAGA Teofilito

EN:




Teofilito en: EL REGRESO del Maléfico DOCTOR POP'S
(AUNQUE NUNCA ANTES HABÍA APARECIDO)
By SHALOM 2003
Ya lo vio, doctor POP`S... se trata de mi hijo Teofilito, está muy mal el pobrecito...
...desde que fue a esa convención no habla más que de cómics y se la pasa en su restirador dibujando quesque mangas, ¿uste` cree?
Éste sí me lo publican.
TECATON
EL SEÑOR DE LOS BOLILLOS
MH...
Lo sospeché.
SONY
MATRIX
¡Cúales mangas! Al principio pensé que estudiaba diseño de modas, pero no es cierto, se la pasa pintando monstruos y monos asquerosos y feos. ¡Virgen de las Catacumbas, ampáranos!
Dígame, señora
Acaso... su hijo... ¿ve caricaturas en la tele?
Buujuu... Snif...Sííí doctorcito, ve un tal Kuku y Rama 1/2 que son unos degenerados blasfemos. Buaaa...
Por lo que veo, se trata de un severo caso de ANIMENITIS aguda agravada por el complejo de la manga del muerto y la manifestacion típica del síndrome otaku, una variante del hemisferio cóncavo del tercer menguante...
Que interesante
¿Se... se va a... Morir?

¡NOOO, sálvelo, doctorcito!!!, es lo único que le da sentido a mi VIDA.
¡¡¡TORITOOOO!!!
NOOO
¡¡¡TEETSUOOO!!!

Ya...
Ya, señora por favor.

Me ensucia los zapatos de piel de cocodrilo en peligro de extinción.

Lo primero que haré para ayudar al paciente es ahondar a fondo en sus traumas.
Debo apurarme, son las nueve y...

LAS NUEVE

¡LA HORA DE MI NOVELAAA!!

¡AJUA!

!

HUY!

NOTA: LA MADRE DE LA CRIATURA SUFRE UNA EXTRAÑA COMPULSIÓN ENFERMIZA, RECURRENTE A PATOLOGIAS TELEVISIVAS REQUIERE MUY FUERTE MEDICACIÓN. O EN SU CASO... LOBOTOMÍA

¡Miren nada mas qué tenemos aquí!!! ¡Un artista! ¿Puedo ver tus porqueri... quiero desir tus dibujos?

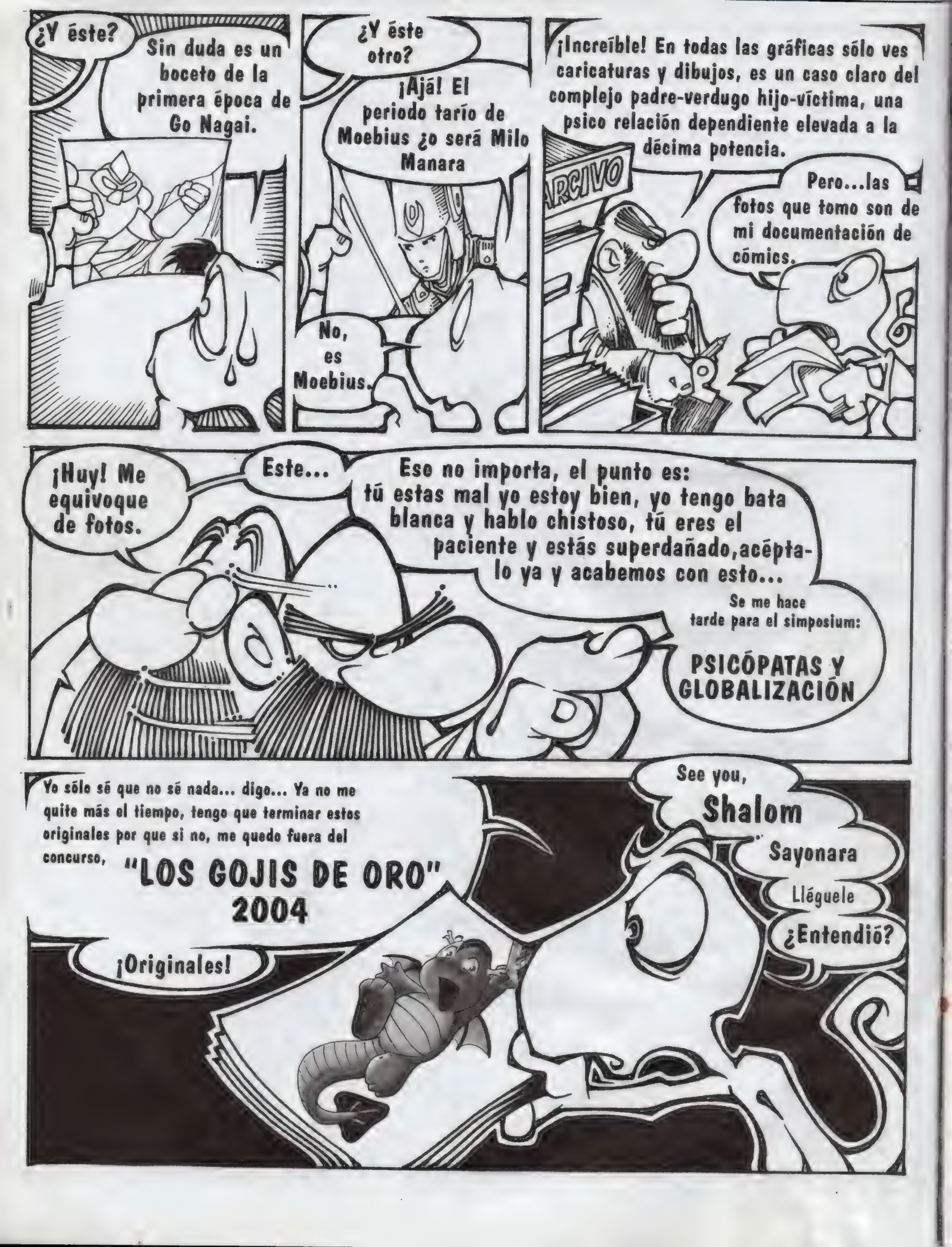
¿HE?

¡NO! No he terminado todavía. ¿Y tú, quién eres?

¿Cómo entraste? ¿Quieres robar? Estamos en la miseria.



No te asustes, soy el doctor Pop`s y vine para ayudarte a salir del infierno donde estás.
¿Yooo? ¿Infierno?
Así es, pequeño amigo.
¿AMIGO?
SÍ.
Si yo no fuera tu amigo adoptaría una actitud irracional y violenta contigo.
ALGO COMO ESTO...
¡POM!
AUUU!
Pero no Teofilito, yo soy tu aliado en el camino a tu salud mental, soy una luz enmedio de las tinieblas.
GU-GU
AGU.
Mmm...
Óraleee.
Chiiidoo.
Empecemos ya lagartija con patas, dime... lo primero que se te venga a tu mente al ver esta foto...
Mm... Una litografia del maestro Shirow.


¿Y éste?
Sin duda es un boceto de la primera época de Go Nagai.
¿Y éste otro?
¡Ajá! El periodo tarío de Moebius ¿o será Milo Manara
No, es Moebius.
¡Increíble! En todas las gráficas sólo ves caricaturas y dibujos, es un caso claro del complejo padre-verdugo hijo-víctima, una psico relación dependiente elevada a la décima potencia.
ARCIVO
Pero...las fotos que tomo son de mi documentación de cómics.
¡Huy! Me equivoque de fotos.
Este...
Eso no importa, el punto es: tú estas mal yo estoy bien, yo tengo bata blanca y hablo chistoso, tú eres el paciente y estás superdañado,acépta-lo ya y acabemos con esto...
Se me hace tarde para el simposium:
PSICÓPATAS Y GLOBALIZACIÓN
Yo sólo sé que no sé nada... digo... Ya no me quite más el tiempo, tengo que terminar estos originales por que si no, me quedo fuera del concurso, "LOS GOJIS DE ORO" 2004
¡Originales!
See you,
Shalom
Sayonara
Léguele
¿Entendió?


¿Entender, por quién me tomas? ¿Por un orate? ¡¡¡Soy la neta metralleta, dinosaurio malformado!!! ¡Soy Pop`s! El terror de la cordura, la PSIQUIS más potente.
Es tiempo de aplicar las más modernas técnicas de terapia.
Te arrepentirás de humillarme.
¡Puños de HIERRO!
¡LISTOS!
¡Poderes psicológocos fantásticos, actívense !!!
¡CORAZA PROTECTORA!
¡PREPARADA!
Propulsión láser frontal, ¡a máxima capacidad!
¡ZAP!
1·5B
Todos los sistemas listos. Modalidad DESTROYER.


¡TATATATAAAN!!!
Atrás quedaron los tiempos de Mazinger, Robotech, los Telechubies "Paguer Rangers" y Evas, llegó: ¡CHIDO TRON!
Niños busquen las figuras de acción, (No incluyen baterías.)
Prepárate para ser devastado por mi RAYO PULSO ALFA WFM
MMMMMMMMM
BOOM!
¡¡¡Doctor POP¨S!!!
¿Se encuentra bien? Qué pena que su tetera se descompuso... Tan bonito que estaban jugando...
No se preocupe, señora... Esto es tan sólo el comienzo de la face resolutoria de los fenomenos cognocitivos, doctor-paciente...
Si fuera tan amable, déjenos a solas para comfrontar los demonios internos que aquejan a la febril mente de su crío... como quien dice... SÁQUESE
¡Gulp!
Help!


Mijito, coopera con el doctorcito y nunca olvides que tú siempre serás parte de la segunda generación de la Academia... Digo... Te queremos...
aunque estés mal...
Mangas, mechas, sagas, mangakas...Quién sabe cuántas porquerias tienes en el seso...Mmm... ¿Originales?
¿Y nosotros? ¿Acaso somos una copia?
Es mejor que destruyas todas estas aberraciones antes de que dañen más tu perturbado cerebro...
¡RAAAHAZZ!
SNIF!
NOOOO
¡POR ROHAN!
Ajá...Lo que sospechaba. El destruir esos dibujos fue el detonante de un círculo obsesivo...
Por suerte, hice buenos amigos durante mi postgrado en psicología élfica.
Legolas ...Echatelo...

Tíralo

¡duro!

Te has burlado de mí ocho páginas Teofilito y no lo voy a permitir más, ni que me degrades a mí, ni a la psicología moderna.. purificaré tus pecados aunque te cueste la vida!!! Tropas de asalto: ¡¡¡Fuego!!!

¡¡¡FUEGO!!!

¡ACÁBENLO!

RATATATA

BLAM

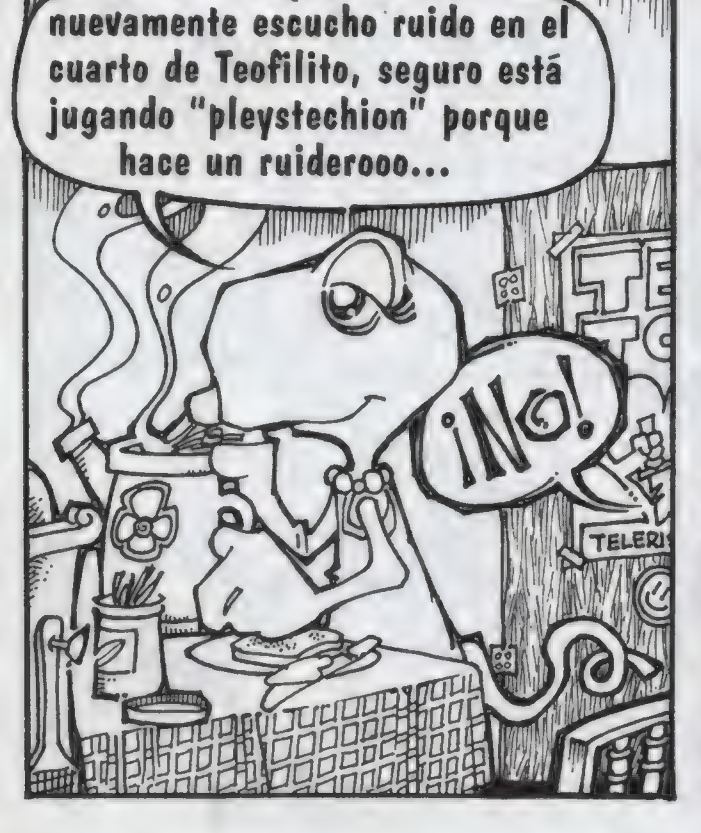
BANG

BLAM!

¿EH?

¡POR FREUD!

BLAM





FANFICTION

el arte de soñar

Por: [illegible]

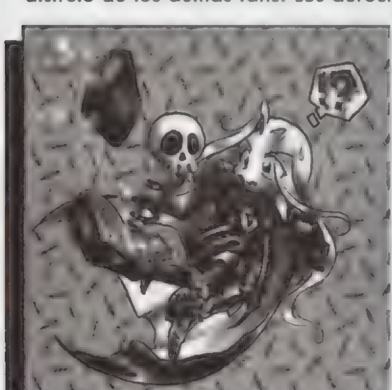
¿Qué onda, chicos y chicas? Aquí estamos para hablar de un tema bastante interesante: el fanfiction, así que comencemos de una vez. Fanfiction es el nombre genérico que se le da a las historias que los fans escriben acerca de sus personajes favoritos. El nombrecito viene, desde luego, de fiction (**ficción**), y de fan (**no de ventilador, sino de fanático**). Por supuesto, estas historias no son oficiales, pero algunas tienen una calidad tal que igualan, y en unos cuantos casos no muy frecuentes, claro, llegan hasta a superar a la original. La diferencia ente el fanfiction y el doujinshi es que el primero es simplemente escrito, mientras que el segundo es dibujado.



¿QUÉ TIPOS DE FANFICTION HAY?

Y ya que hablamos de fanfiction, o fanfic por su nombre corto, comenzaré por mencionar los géneros más comunes que encontramos en ellos. Noten, porfa, que éstos **NO** son términos únicos y universales, y que no existen en el tumba-burros... digo, diccionario. Son sólo algunos de los más comúnmente usados por los fanfiqueros. 'Ora sí, ahí les va el chorazo:
Como decía la Liebre de Marzo: "Comienza por el comienzo", y comenzaremos por lo básico:

Fan fiction/Fanfic: Ficción escrita por fans acerca de personajes creados por alguien más. Generalmente el fanfic está escrito basándose en personajes de películas o series de televisión, pero no siempre. Existen fanfics acerca de personajes de cómics, de anime y, por supuesto, de manga (¿creían que iba a faltar?). Por otro lado, el fanfic **JAMÁS** se escribe con fines de lucro, únicamente existe para el disfrute de los demás fans. Los derechos del o de los personajes y todo lo demás que el escritor toma prestado sigue perteneciendo al poseedor de ellos (casi siempre es la compañía productora o el estudio que realiza la serie/película/etc.).



Gen: (abreviatura de "General"): Dentro de este género entra cualquier fanfic que simplemente cuenta la historia de forma diferente, sin más complicaciones.

Slash: Aquí empezamos con lo grave. Dependiendo de a quién le preguntes, slash puede ser: a) acerca de relaciones (no necesariamente sexuales) entre parejas del mismo sexo, o b) acerca de relaciones entre dos personajes que en la historia original no tienen tal relación.

Un **"slashero"** es alguien que lee y/o escribe slash.

Het: Es lo contrario al slash. O séase, puede ser: a) acerca de relaciones (sexuales o no) entre parejas heterosexuales, o b) acerca de relaciones entre dos personajes que en la historia original no tienen tal relación.

Angst: aquí hablamos de historias sufridas, pero sufridas neto, no tarugadas. Personaje 1 sufre, sufre, sufre. Personaje 2 sufre un poco más.



Mary Sue o Gary Sue: la autora, o el autor, se pone descaradamente como personaje en la historia, incluso envuelto(a) en una relación con otro de los personajes –hablando de fantasías raras-.

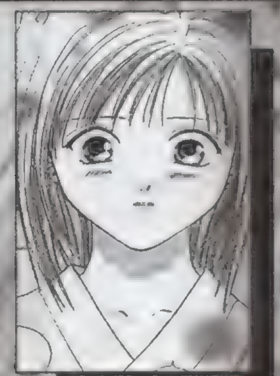
¿TE GUSTA ESCRIBIR FANFICTION?

Bien, niños y niñas. Hay muchos tipos más de fanfic, pero no me alcanzaría el espacio y todavía falta lo más importante de esta notita: A partir de este momento se abre este espacio para que nos envíen sus propios fanfics de sus series favoritas, con una extensión de una a tres cuartillas. Si los mandan en compu, por favor que sea con fuente **Times New Roman punto 10, 3500 caracteres por cuartilla**; y si los mandan a mano, no sean malitos, que sea con letra legible. Los mejores y más originales serán publicados en esta nueva sección.
Pero, claro, no todo puede ser bueno. Por la naturaleza de la revista, nos vemos obligados a no publicar hentai, slash y esas ondas que ya no cuentan como familiares. Nosotros no los rechazamos, simplemente no podemos publicarlos, así que si quieren mandar fanfics de ese tipo, con gusto los leeremos, pero no esperen verlos publicados. Y como ya me estoy pasando (¿de tonta o de espacio?, en fin...) nos veremos otra vez.
¡¡Adiosito!!

CUANDO EL DESTINO ESTÁ ESCRITO...

妖しのセレス AYASHI NO CERES

POR: SMYRNA OCHOA



"En el futuro estarás bajo el control de la estrella de la oscuridad; veo sangre, cólera y tristeza, la destrucción de todo el equilibrio en este mundo el día en que llegue la décimo sexta estrella, alrededor de la luna, el momento predestinado vendrá.". Esto le dijo una mujer a Aya... (digamos una adivina, como las de Coyoacán).

De la autoría de **Yuu watase**, el manga de Ayashi no Ceres se publicaba en la sección mensual Shoujo Comic [Sho-Comi] del manga del BI, sustituyendo su serie anterior **"Fushigi Yuugi"**, con una extensión de 14 volúmenes.

Es la historia de una chica llamada **Aya Mikage** y su hermano mellizo **Aki**, quienes llevan una vida normal hasta el día en que cumplen **16** años. Entonces, son llevados a la mansión de su abuelo en donde se reúne toda la familia para celebrar... pero la verdad es que de celebración tiene muy poco, porque hay un ambiente bastante lúgubre; es ahí donde la pesadilla comienza. Le dan su regalo a Aya, el cual resulta ser una mano envuelta en vendas (????... sí, están leyendo bien). Cuando la ve Aya empieza a sentir un extraño poder en ella, y la mano explota hiriendo gravemente a Aki. Aya, desesperada, empieza a pedirle a su familia que lo ayude porque Aki puede morir, y es ahí cuando su abuelo le dice que quien va a morir es ella (tranquilito el abuelo, ¿no?), porque ella es la reencarnación de un antiguo enemigo de la familia Mikage llamada Ceres.

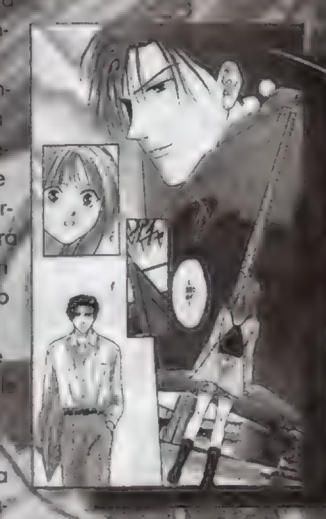
Ceres era una **"tennyo"** (doncella celestial) a quien le robaron su "hagoromo" (algo así como una toga). Y la persona que se lo robó es nada más ni nada menos que el primero de la dinastía de **Mikage**... y, ¿adivinen qué? También reencarnó, y en el cuerpo de su hermano **Aki**. Ahora **Aya** tiene que entablar una lucha constante contra su destino para evitar convertirse en Ceres y lastimar a su propio hermano, y por si esto fuera poco también debe escaparse de su propia familia que intenta matarla (hay una escena en donde su propio padre le está apuntando). En especial tiene que escapar de su primo **Kagami**, quien está tratando de crear un ejército de **"tennyos"** basados en el **ADN** de **Aya** (siempre hay uno que quiere sacar ventaja en todas las familias).

Pero por suerte **Aya** no está sola, cuenta con la ayuda de **Suzumi Aogiri**, una mujer que también posee sangre de tennyo, y de su cuñado **Yuuhi Aogiri**, a quien le encargan cuidar de **Aya** en todo momento (tarea que el chico se toma bastante a pecho). Y además está **Tooya**, el guardaespaldas, que **Kagami** le asigna a **Aki** para protegerlo de Ceres quien (evidentemente) se enamora de **Aya**.

El camino de la historia es que Aya lucha para vencer a su destino y para librarse de Ceres, así podrá ser de nuevo una adolescente normal. Ella debe evitar los numerosos atentados perpetrados por su abuelo y otros miembros de la familia Mikage, así como encontrar una manera de devolver a su hermano gemelo su libertad.

LA LEYENDA

Según cuenta la leyenda, había una vez en un bosque un leñador que talaba y juntaba pequeños pedazos en pilas. Un día un venado era perseguido por un cazador, el venado se encontró con el leñador y le pidió ayuda, éste le dijo que se escondiera detrás de la pila de árboles que había talado; así hizo el venado y se salvó del cazador. El venado, muy agradecido, le preguntó qué podía hacer por el leñador y éste le pidió que le consiguiera una mujer tan hermosa que lograra la envidia de todos; el venado le dijo que fuera a las cascadas de la montaña y que robara uno de los hagoromos (ropas celestiales de tennyo) de tennyo. El leñador hizo caso a la sugerencia del venado y fue a las cascadas de la montaña, donde vio a estas hermosas mujeres bañándose, ve sus ropas tiradas, roba una y desaparece. Las tennyo terminan de bañarse y se visten, una no encuentra sus ropas divinas y entonces no puede volver a su hogar en el cielo; así, se queda en la tierra buscando su hagoromo, **Ceres** (en la historia Ceres es la tennyo que queda en la tierra por siempre) da con el leñador y le cuestiona sobre su toga, el leñador afirma no saber nada y le dice que la hará su mujer. Así, Ceres y el leñador tienen hijos y viven varios años bajo el mismo techo -aun cuando Ceres sabía que el leñador tenía su hagamoro-, hasta que un día Ceres le pide a su marido que le muestre su hagamoro, aunque sea por una sola vez, que ella no iba a engañarlo, entonces el leñador se lo enseña sin problemas. La tennyo agarra el Hagamoro y se lleva a sus hijos al cielo, dejando al leñador solo.







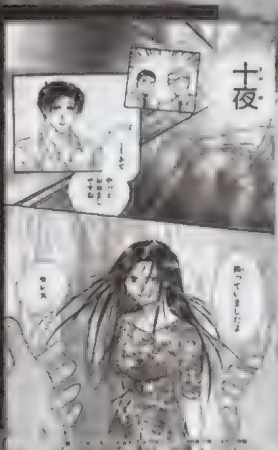
PERSONAJES :

Aya Mikage (Ceres)
Cumpleaños: 24 de septiembre (Libra), 16 años
Tipo de Sangre: O
Estatura: 166 m
Hobby: cantar karaoke, charlar por teléfono
Especialidad: se recupera rápidamente, quiere cantar como su ídolo
Bueno, creo que de ella ya todo está dicho, no?

Aki Mikage (Shiso)
Son gemelos, ¿qué más les puedo decir... ?
Estatura: 177 m
Hobby: coleccionar música occidental
Especialidad: sabe hablar inglés
Como mencionaba, es el hermano gemelo de Aya y la reencarnación de Shiso, el leñador que le robó la toga a Ceres. Aki promete a su hermana hacer lo posible para recobrar su memoria y poder devolverle la toga a Ceres, con la condición de que Aya trate de evitar que Ceres salga. Bajo el "tratamiento" de Kagami Mikage, el espíritu que vive dentro de él comienza a revelarse.



Touya (se lee "Tooya").
De él no se sabe mucho, se le calculan de 20 a 24 años de edad, su tipo sanguíneo es AB (según el resultado del análisis de sangre) y mide 1.84 m. Es un hombre lleno de secretos; para que se den una idea, este hombre llegó a un parque en plena lluvia dos o tres meses atrás sin recuerdos de él, excepto por dos cosas que tenía en mente: Tooya y Mikage, por lo que salió en busca de la familia Mikage, quienes le ofrecieron ayudarlo a recuperar su memoria con la condición de que trabajara para ellos, convirtiéndose en su guardaespaldas, lo que incluye protegerlos de Aya/Ceres; sin embargo, (como era de esperarse...) se enamora de Aya y termina queriendo protegerla también, lo que hace las cosas más difíciles. Es el único capaz de soportar el poder de Ceres, y tiene una espada que sale de su mano (o sea, es parte de su cuerpo). Usa un collar con el emblema de la familia Mikage; inteligente, ágil y más fuerte que el humano promedio, su único defecto es que no sabe expresar sus sentimientos.



Suzumi Aogiri
Cumpleaños: 5 de septiembre (Virgo) 25 años
Tipo De Sangre: O
Estatura: 162 m
Es la cuñada de Yuhi, su hermano Aogiri Kazuma fue su esposo, pero murió en un accidente automovilístico poco tiempo después de que se casaron. También corre la sangre Tennyo por sus venas; sin embargo, no es tan pura como la de Aya, por lo que no es tan fuerte. Vive con yuuhi y su criada Kiuu – chan. Es elegante y dulce, pero cuando quiere puede ser muy antipática, particularmente con Yuuhi.

Yuuhi Aogiri
Cumpleaños: 8 de agosto (Leo) 16 años
Tipo de Sangre: B
Estatura: 1.78 m
Hobby: cocinar, especialmente comida japonesa
Especialidad: artes marciales y usar los palillos chinos.
Fue adoptado por la familia Aogiri cuando tenía 10 años, su madre es la empleada doméstica de ahí, pero lo abandona y para ser aceptado tiene que ser el mejor en todo. El fallecido Kazuma era el único que lo trataba como a un hermano. Extrañamente, su beso puede transformar a Ceres en Aya y, por si fuera poco, parece ser atraído por Ceres, lo que desemboca en afecto con Aya



Kagami Mikage
Primo de Aya y Aki. Es el encargado del "Proyecto C", que consiste en obtener el DNA de Tennyo, así como aprovechar las habilidades de éstos. A diferencia del abuelo de Aya, él no la quiere muerta, ya que tiene sus propios planes para ella.

Aroku
Empleado por Kagami, es un genio con un IQ de 260. Nació en Escocia y se trasladó a América cuando tenía 10 años. Le fascinan los juegos de video y la animación. Su tipo de mujer es alguien que se parezca a ShiOri chan (del video juego de Dokimeki).



Kuruma Chidori
Esta jovencita también posee la sangre Tennyo, y también forma parte del "proyecto C". Los medicamentos dados por Kagami le provocan revelaciones Tennyo, cambia a una bonita muchacha cuando se transforma. Pese a su rostro infantil, tiene la misma edad que Aya y Yuuhi con quien, por cierto, es bastante afectuosa.

La trama tiene de todo... romance, acción, traiciones, sorpresas (demasiadas para mi gusto...), momentos tiernos y momentos crudos. Todos los personajes muestran su trasfondo psicológico y es difícil encasillar a uno como "el villano" (aunque hay un par al que le queda bastante bien la definición). Y, ¿qué más les puedo decir? Que es altamente adictiva y del todo recomendable... más aún, si te gustó Fushigi Yuugi (aunque me arriesgaría a decir que es un poco más seria y más adulta que la anterior) ésta te va a encantar. Y no está por demás aclarar que es una historia violenta, así que no es recomendable para menores de edad.





Los dirigentes de la productora **Daiei**, al ver el éxito de la saga de películas protagonizadas por la tortuga **Gamera**, comprobaron que siempre han tenido tendencias más infantiles que las producciones del saurio creado por la **Toho**. Las películas de **Godzilla** durante los años **60**, decidieron crear una criatura propia que pudiera competir con la otra criatura en el terreno del kaiju eiga.

En las producciones de Gamera, los niños representan papeles importantes y la tortuga es benefactora del mundo a pesar de que en la primera peripecia del personaje cause graves destrozos en Japón. La película estuvo dirigido por **Noriaki Yuasa**, el cual se tomó el proyecto muy en serio; a pesar de ello, los directivos de la compañía Daiei tenían pocas esperanzas en el éxito que obtendría dicha producción. El proyecto tuvo tanto éxito, que la tortuga Gamera llegó a ser la mayor competencia que tuvo el saurio de la Toho.

"La saga de películas protagonizadas por la tortuga Gamera, siempre ha tenido tendencias más infantiles que las producciones de Godzilla."

Sucedieron algunas peripecias durante el rodaje, ya que para poder recrear las escenas que se desarrollaban en el **Polo Norte**, llevaron al estudio tres grandes bloques de hielo y se cubrió todo de nieve artificial, provocando terribles condiciones de trabajo; otra fue que en la escena donde Gamera se encontraba en el agua, el disfraz de la tortuga explotó, debido a la gasolina que contenía en su interior para recrear la llamarada que lanza por su boca. Afortunadamente no había nadie en el interior del disfraz, pero esto provocó un considerable retraso en la producción.

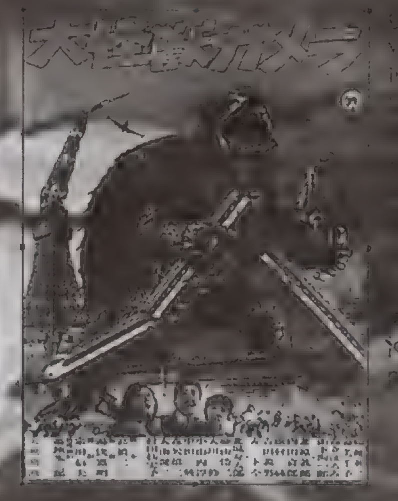


A pesar del éxito que había obtenido esta primera película, los directivos de la compañía Daiei pensaron en hacer una secuela de serie A: **Los monstruos del fin del mundo**, para la cual decidieron apartar a **Yuasa** de la dirección y poner en su lugar a **Shigeo Tanaka**. Esta segunda incursión también tuvo muchos problemas durante el rodaje por problemas de coordinación en diversas escenas: cuando Gamera destruye la presa en el inicio de la película o la dificultad que tuvo el traje de Barugon para sumergirse.

Esta parte de la saga fue, sin duda alguna, la mejor película

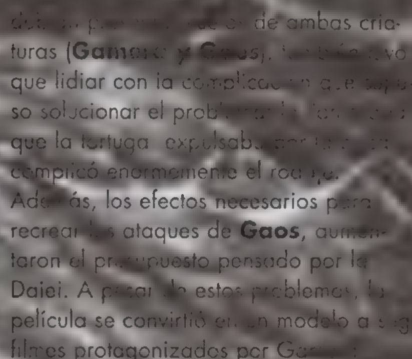


protagonizada por la tor[illegible] Gamera, [illegible] tada elementos de ave[illegible] y del **Kaiju Eiga**. A [illegible] ser con diferencia [illegible]



[illegible] infantil.

[illegible], ya que el [illegible] los efectos espe[illegible] cuales eran [illegible]



[illegible] de ambas criaturas (**Gamera y Gaos**). [illegible] que lidiar con la complica[illegible] so solucionar el probl[illegible] que la tortuga expulsab[illegible] complicó enormemente el rodaje.
Además, los efectos necesarios para recrear los ataques de **Gaos**, aumentaron el presupuesto pensado por la Daiei. A pesar de estos problemas, la película se convirtió en un modelo a seg[illegible] filmes protagonizados por Gam[illegible]
Esta película cuenta con uno de los mejores [illegible] malos) en la historia de este género. Su enemigo, Gaos, llegaba a [illegible]

[illegible] que ella protagonizara ninguna. [illegible]tablemente, hay aspectos en la película que rebajan la calidad de la misma, como el disfraz de Gaos que era muy rígido y con él no se podían realizar movimientos ágiles.
Con **Viras Ataca la Tierra**, cuarta [illegible] de la saga, aparece

SAS PELÍCULAS DE

[illegible] GAMERA

Por: Chibigón

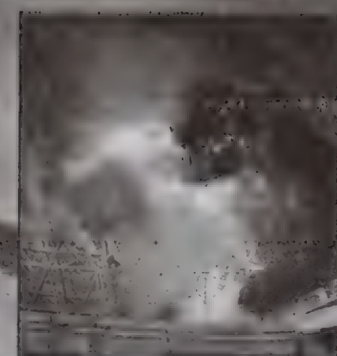
> *"Durante el rodaje de la primera película de Gamera no se calculó el peso del disfraz y por eso no se pudo filmar durante mucho tiempo seguido ninguna escena de la tortuga, provocando un nuevo retraso en la producción".*

una inclinación notoria hacia el carácter infantil, [illegible] en el resto de la saga. Esta, también [illegible] protagoniza Gamera. A partir de [illegible] la decadencia de la saga, destinada [illegible] la siguiente aparición de nuestra [illegible] aún peor que la mencionada anteriormente. [illegible] **Guardián del Planeta** [illegible] es un produc[illegible] protagonizado por niños, eliminando ele[illegible] de la película; pero a pesar de ello, asistimos [illegible] enfrentamiento entre [illegible] que Gaos acaba [illegible] a utilizar [illegible]. Esta película [illegible] peores que existen de la [illegible].

[illegible] **Jiger, el Señor** [illegible] sube un poco de [illegible] ya que con [illegible] que la [illegible] con otros de la fantastique como un [illegible] protector de unas ruinas, o el [illegible] de la tortuga.

[illegible] **Amenaza de los Océanos** [illegible] de la saga de la tortuga [illegible] en la cual [illegible]. En [illegible] 1980, Yuasa realizó una nueva entrega: **Súper monstruo Gamera**, en la cual, intentó fusionar un breve material inédito con escenas de películas anteriores, el resultado





final fue [illegible] aparición de la tortuga, contiene puntos destacables como la presencia de **Mach Fumiake** (estrella de la lucha libre femenina) o el empleo de stocks de naves espaciales pertenecientes a diversas series de televisión.

Durante un tiempo se generaron rumores acerca de un enfrentamiento entre **Gamera y Godzilla**, pero ese proyecto nunca se llevó a cabo. La Daiei anunció uno nuevo de nuestra amiga que comenzaría a rodarse en **1994: Gamera, El guardián del Universo.**



Otros monstruos que llegaron a sobresalir son **Mothra, Ghidorah y Yonggary**. Éste último [illegible] de Godzilla [illegible] Yonggary fue dirigida por el cómico [illegible] (ahora [illegible]) **Ray Shim** y lo cierto es que el film no obtuvo buena aceptación ni por parte de la crítica [illegible] parte de [illegible].

Tal vez de los últimos trabajos que se han hecho en el Kaiju Eiga y que vale la pena [illegible] **Sakuya, The Demon Slayer** (Japón, 2000. [illegible] Haraguchi. Actores: Nanba Tetsuo, Matszaka [illegible], Nozomi Ando, Kyusaku Shimada). La acción cuenta una leyenda japonesa en la que el **Monte Fuji**, allá en el **1707 A.C**, después de hacer erupción, deja salir a [illegible] demonios que los dioses contenían bajo tierra. Para proteger a los humanos de estos demonios existe una espada llamada **"Muramasa"** (Matadora de demonios). Pero el [illegible] de esta espada paga un alto precio, pues su vida [illegible] con la [illegible] por el forjador del arma [illegible]

[illegible] momento es todo [illegible] hemos narrando [illegible] género del cine japonés que, si bien de repente resulta un tanto simplista, no puede negarse su divertido [illegible]. Hasta la próxima.

©Daiei Films





SEINEN MANGA: Género para hombres de **18 a 25** años, aunque muchos continúan leyendo estas publicaciones hasta los **30 ó 40** años. Sus temas acostumbran ser la política, los negocios y sobre todo sexo y violencia gráfica, además de prescindir en muchas ocasiones del humor que caracteriza más el Shônen manga. Algunas publicaciones japonesas que lo contienen son **Young Jump**, **Super Jump Bussiness Jump**, **Young Magazine**, **Big Comics Spirits...** ejemplos de Seinen manga serían **Salaryman**, **Golgo 13 o Sanctuary.**



SEIYUU: Son los Actores de Voz en Japón, y se convierten en famosos y llegan a tener muchos Fans. Con frecuencia los seiyuus son cantantes pop que ganan más fama con este tipo de trabajo. Un ejemplo sería **Atsuko Enomoto**, además de ser la voz de la protagonista **Misaki** de la serie **Angelic Layer**, también canta el Opening y Ending de esta serie. Se le conoce como VC (Voice Character).

SEMPAI: Es para dirigirse a un alumno de más alto grado como una forma de respeto.Por ejemplo, en Video Girl Ai, Haruno siempre se refiere a Yota como "Sempai", dado que es un grado mayor que ella.

SENSEI: Es la forma educada para llamar a un maestro o alguien que sabe mucho sobre una ciencia o arte.

SENSHI: Significa Soldado.



SENTAI: Se denomina así al género súper-heroico en Japón. Por lo general se compone de equipos con un color distintivo, sumamente estereotipados. También ocupa monstruos de hule espuma y plástico con efectos demasiado sencillos.

SHITA JIKI: Similares a las rami-card, pero de un mejor plástico y de tamaño superior.

SHOUJO (shoyo): Literalmente Chica en japonés y es un término que los fans usan para referirse al género de manga y anime conocido como Shoujo-manga o **"historietas para chicas".** Se caracteriza por presentar historias románticas llenas de sentimentalismo y ternura a un grado superlativo y por mostrar una visión del amor y de la vida muy idealizada. Sin embargo, del Shoujo se desprenden subgéneros más crudos y serios como el Yuri o el yaoi.

Este tipo de trabajos muchas veces contiene historias complejas e interacción con los personajes, el romance es muy usado pero no es exclusivo, un ejemplo de mangas shoujo son: **Utena, Fushigi Yuugi, Rayearth, Wish**; el shoujo, a pesar de todo, tiene un número muy grande de fans hombres.

Suelen dibujarse con tramas muy distintas a las usadas en el estilo shonen y líneas finas que trazan los distintos detalles. Con frecuencia, las estructuras de las viñetas tienen ángulos extraños, mientras que en el shonen las viñetas son casi siempre cuadradas.

El shôjo manga no está limitado a historias de amor, también hay shôjo de terror, de ciencia ficción, de misterio... hay tipos de shôjo en los que el romanticismo no llega a asomar la cabeza, (por ejemplo en las obras de las **CLAMP**).



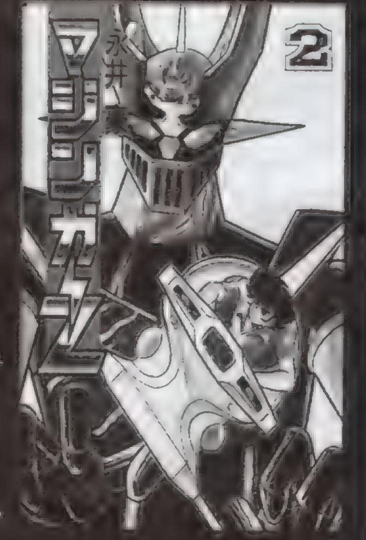


Actualmente cada vez más autores masculinos dibujan shôjo manga. Hace algunos años esto estaba mal visto, pero hoy en día es un hecho completamente normal.
Este género de manga está enfocado a jóvenes lectoras entre **6** y **18** años. La clasificación no está basada en estilo de narración, estilo artístico o contenido.
Si bien la mayoría de los manga-kas de este género son mujeres, hay varios hombres que han tenido éxito en esta rama (por ejemplo, **Wada Shinji**), del mismo modo que las mujeres han tenido éxito en el shounen-manga (como **Rumiko Takahashi**). Algunas revistas de manga shoujo importantes son: **Nakayoshi y Ribbon** (para menores de **12** años), **Lala y Hana to Yume** (para adolescentes), **Susperia** (horror), **Wings** ("unisex") y **Margaret**.

SHÓJO MANGA: Inicialmente fue manga para chicas adolescentes, pero ahora se le define como **"manga DE chicas"** (o sea, que las "**protas"** son, generalmente, chicas jovencitas). El shôjo manga ...e tanta diversidad como cualquier otro tipo de manga; toca muchos temas. El **35 %** de los manga publicados en Japón pertenecen a este género, del que es difícil definir las características. Se podría decir del shôjo manga que en su mayoría enfatiza las emociones y el ambiente más que acción. El argumento es complicado y el estilo más impresionista, caracterizándose a menudo por rasgos alargados. Se discrimina todo lo que pueda parecer antiestético. Fija su atención en los detalles y el estilo de vestir tiene mucha importancia.

SHOUJO AI: Shoujo significa Chica y Ai significa amor y con este nombre se designa al género de manga y anime cuya atención gira en torno a la relación romántica que se da entre dos chicas, pero en su sentido no-sexual o al menos no tan erótico como se podría pensar que pudiera ser una relación amorosa. Este término se usa especialmente cuando las chicas son muy jóvenes. Las historias Shoujo-Ai se enfocan más en la parte sentimental de estas relaciones.

SHOUNEN: Significa "chico" los temas son hechos para chicos por ejemplo Deportes, robots gigantes, aventuras, ejemplos son: **Mazinger, Slam Dunk,** etc.; como siempre también hay muchas chicas fans. Este es, sin duda, uno de los géneros más exitosos en todo el mundo y este éxito se debe a la utilización conjunta ... acción, drama y sensacionalismo adictivo. Existen 3 elementos principales en el shounen, y son: **"doryoku, yuujou, shouri"** (esfuerzo, amistad, triunfo). Por citar el ejemplo más concurrido: **Dragon Ball.**



Los primeros mangas en lograr circulacion masiva y en ser impresos en formato de **"directorio telefonico"** estaban dirigidos a la audiencia joven masculina. Hoy la mayoria del mercado es dominado por los manga shounen.
Las revistas mas importantes de este genero son : **Shonen Jump, Sunday, Shounen Magazine, Shonen Champion y Shounen Captain.**

SHONEN AI: Significa amor de chicos. Este término es usado para hablar de un subgénero del Yaoi manga en el que se cuenta una historia en la que los jóvenes se enamoran. Por lo general estas historias sólo hablan de amor de modo muy sensible y romántico. En ocasiones incluso se prescinde del contacto físico para dar prioridad a los sentimientos.



SUPER DEFORMED (SD): Término usado para referirse a los muñecos cabezones y de cuerpo pequeño que suelen aparecer en el manga y anime con frecuencia. Es un dibujo caricaturesco con cuerpos pequeños y grandes cabezas comúnmente en parodias y bromas dentro de las series. Cuando observamos a algún personaje con pequeñas extremidades, cabeza grande y cuerpo pequeño y regordete estamos viendo un claro ejemplo de un personaje en version SD: Ésta es una herramienta muy utilizada para marcar situaciones cómicas dentro de alguna serie.



BUZÒN



POR: ANGEL PRINCESS Y GOJI

No me canso de decir que los hombres son unos flojos para escribir, de cada cinco cartas, cuatro son de chavas. ¡Pónganse las pilas, chavos! **¡COOOOOMENZAMOS!**

VÍCTOR HUGO nos escribe desde Cd. Del Carmen, Campeche y nos felicita por la estupenda labor que realizamos al informar sobre el cómic y el manga (cuidado), ¿por qué? (Ya sabes que cuando se ponen tan lambiscones es porque quieren algo). ¿Te he dicho alguna vez que eres un grosero y cínico? (Sip. Pero así me quieres.). Sin comentarios. Víctor pregunta si existe alguna página en la Red con información sobre BT'X. También comenta que es gran aficionado y coleccionista de los Caballeros del Zodíaco (puros greñudos). Ya quisieras verte como el Dragón Shiryu. (Uuuy, sí me muero de ganas). Shhh. Es por esa razón que pregunta cómo conseguir los OVAS de Saint Seiya y la saga de Hades, ya que en Cd. Del Carmen es difícil de conseguir. (Si no es que imposible). También quiere saber si hay forma de conseguir los OVAS de las Guerreras Mágicas. (Vaya, al menos también le gustan los animes con chavas guapas). Payaso. Víctor, busca en www.animeart.com a ver si encuentras algo sobre BT'X y en cuanto a los OVAS, en nuestros números 64 y 73 aparece la dirección de Fakemotion, tienda especializada en anime en DVD (que tiene la Saga de Hades) y que además tiene servicio de venta por Internet para provincia. Checa estos artículos y seguro te ayudarán a conseguir lo que quieres. (¿Hasta hentai?). No, hentai, no degenerado.

Hasta pronto, Víctor Hugo.
VÍCTOR HUGO GÓMEZ RICO
CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE

Nuestra última carta del día de hoy la manda LIS FARFÁN la cual dedica por completo a Goji. (Ahh, mis admiradoras....). Bájate de la nube. A riesgo de inflar el ya de por sí inflado ego de mi dragón Lis opina que Goji es –temo decirlo- lindo, simpático, ¿Elegante?, sincero y honesto (Le faltó decir que soy modesto). Y muy payaso. (Ja ja. La pura envidia). Lis dice que Goji y yo formamos una bonita pareja. Je, Goji es mi mascota, Lis, no mi pareja. (Pues porque no quieres, mi reina). ¿Qué? (Esteee . nada). A ver, Goji, Lis comenta que le gusta mucho Card Captor Sakura y las demás obras de CLAMP. (Muy bien, muy bien, mi chava). Pero tiene una duda que tal vez tú puedas aclararle: a Lis le comentaron que en Locomotion salen nuevos capítulos de Sakura en donde ella tiene 17 o 18 años. (¿UNA SAKURA DE 18 AÑOS ¡GUAUUUUUU!). Ya, Goji, lo que ella quiere saber es que si este rumor es cierto o no (Pues, no. No se trata de mi Sakura. Se trata de Sakura's Diary, una obra de mi sensei U-jin, el maestrazo del hentai donde sale una chica muy parecida a mi Sakurita. Para mayor referencia, en el # 4 de nuestra revista Hentai XXX aparece un artículo sobre U-Jin donde precisamente se habla sobre esa obra y se hace la mención al parecido con ambas protagonistas. ¿Cómo te quedó el ojo, Angel?). Pues ya lo leíste, Lis. El experto ha hablado. (Cómo no me iba a enterar de esa serie: un bombón parecido a mi Sakura y en versión hentai. ¡SOY FELIZ! ¡Y YA ME VOY A VER MIS DVD'S DE SAKURA!!). Bueno, Goji te agradece la dedicatoria. (¡Gracias por la carta a un servidor! ¡MUA!). Bye.

LIS FARFÁN MORENO
MÉXICO. D.F.

ROY FOKKER

El Piloto Del Cráneo 2a. PARTE

Por CARLOS A. MARTÍNEZ

Muchos se habrán quedado picados con la segunda parte de la biografía del carismático Roy Fokker, cuya primera parte fue publicada en nuestro número 72 junto con el artículo de Macross Zero. Ahora, para finalizar, les presentamos la segunda parte de esta biografía, la versión que **Carl Macek** dio para la serie **Robotech**. Que la disfruten.

ROY FOKKER
Año de nacimiento: 1979
Nacionalidad: estadounidense
Estatura: 2.19 m
Ojos: azules
Cabello: rubio.
Ocupación: piloto acrobático (anteriormente), piloto de pruebas (anteriormente), piloto militar.
Rango: 1er. Teniente (al hacerse piloto de pruebas). Comandante (durante la guerra con los Zentraedis).

Dan Fokker, padre de Roy, combatió en la guerra de Vietnam como piloto, ahí conoció a **Mitchell Hunter**, Dan fue muerto en acción y Mitchell se hizo cargo del pequeño Roy, a quien entrenó en el arte de volar junto con su propio hijo, **Rick Hunter**, que vería en Roy a un hermano mayor. Roy desde joven fue temerario y realizaba peligrosas acrobacias, cosa que no agradaba a Mitchell. Al estallar la **3ra. Guerra Global**, Roy se enlistó para defender a su país, por lo que abandonó el circo aéreo.

Ya como piloto de combate, Roy fue asignado al escuadrón de élite "**Skull**", y durante este tiempo conoció a **Claudia Grant**. Se ganó una mala reputación porque, aunque era un piloto con habilidad sin igual, siempre perdía a su escolta. Roy fue testigo de la caída del **SDF-1** mientras se encontraba en una misión que le costó la vida a todo el resto del escuadrón Skull y a la tripulación del portaaviones.

Después de terminada la guerra, todo parecía indicar que Roy iba a regresar al circo de Mitchell, pero en cambio, fue reclutado por el almirante **Hayes** como piloto de pruebas del





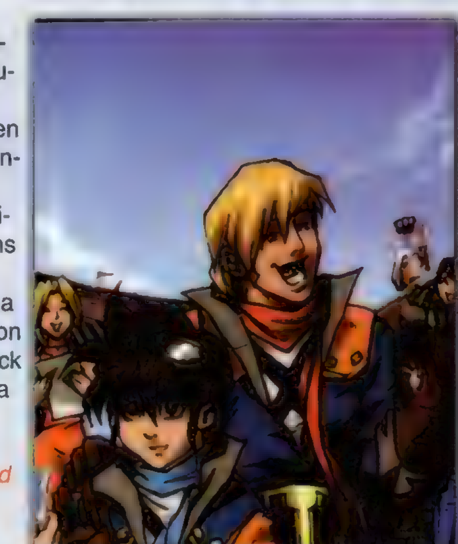
proyecto "Valkyrie", al mando del Teniente Coronel **T.R. Edwards**. Durante las pruebas del caza **YF-1**, Roy enfrentó varias veces a las fuerzas terroristas que se oponían a la unificación de los gobiernos.

Por razones más políticas que prácticas, el **proyecto Valkyrie** fue reemplazado por el proyecto **Destroid** y el proyecto **Lancer Space Fighter**, y Roy fue asignado al SDF-1 bajo las órdenes de **Henry J. Global**. Poco después, las fuerzas Anti- Unificación tomaron una base espacial, y con ella planeaban destruir al SDF-1 y a las bases militares principales. Roy tomó el YF-1 sin autorización y salió al espacio para eliminar la amenaza. Al tener éxito, el proyecto Valkyrie fue retomado.

En algún momento del conflicto, Roy y T.R. Edwards se enfrentan en un combate aéreo, del cual Fokker sale victorioso y Edwards, con una cicatriz permanente en el rostro que provoca su odio eterno.

El día del despegue del SDF-1, Roy y su amigo Rick se unieron de nuevo sólo para ser enviados al espacio junto con la fortaleza espacial. Es en el espacio donde Roy convence a Rick de volverse piloto de combate, y lo apoya durante su carrera militar y durante las continuas batallas contra los **Zentraedis**. Cuando el SDF-1 regresa a la Tierra, Roy es herido fatalmente por el escuadrón comandado por **Miriya** y muere en la casa de Claudia Grant.

El legado de Roy perduró por mucho tiempo, ya que en su maniobra el intrépido Fokker, fue usado por pilotos de veritechs durante mucho tiempo, hubo una base espacial con su nombre, y Rick Hunter nombró a su primer hijo **Roy**



LA M...
2003 D...

Saludos a todos. ¿Cómo pasaron su verano?, espero que muy bien, y aquellos que salieron de paseo, ¡qué envidia!, pero de la buena. Para aquellos que no, y que además son fans de esto del manga y el anime, sin menospreciar el cómic norteamericano y el mexicano, la convención La Mole, Entretenimiento Total, volvió a presentarse.



Ya muchos conocen el lugar sede, pero para aquellos que no... ¡se aguantan! No, no es cierto, creo que hoy vengo muy sangroncita, ¿verdad?, y espérense que aún me falta. En fin, volviendo al tema, el Centro de Negocios y Comercio de la Ciudad de México, CENEYCO, dejó de ser un lugar para convenciones de pipa y guante y recibió a **La Mole** y compañía, durante los días 17,18, 19 y 20.

La seguridad en esta ocasión estuvo como para tratar de encontrar a Saddam Hussein o para detener a algún terrorista, con chequeo de mochilas (con decirles que hasta me preguntaron si traía mota, cocaína y demás, ¿se me habrá notado?, jajaja), además de una inspección de cuerpo completo y cateo por cualquier tipo de arma peligrosa o semejante, como cuchillos o armas pesadas de madera. Pediremos al organizador nos explique a qué se debió esta situación, ya que resultó un poco incómoda para los asistentes.



Las colas interminables estuvieron a la orden los cuatro días, y bien lo sabré yo, ya que la "amabilidad" (y con gran sarcasmo), de los organizadores provocaron que no solamente esta humilde servidora se uniera a las filas de chavas y chavos que querían entrar, sino que varios compañeros de esta revista pasaron por lo mismo, y eso no fue todo, pero como ustedes no tuvieron la culpa, más tarde les cuento, ahorita pasemos a lo que fue el evento.

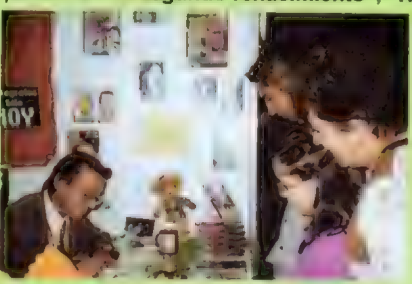
En esta ocasión La Mole pudo haberse sacado un diez con las proyecciones que anunciaron, los primeros trece capítulos de la **Saga de Hades** de los adorados e idolatrados **Saint Seiya** y, nada más ni nada menos que Animatrix, la tan esperada compilación de dibujos animados basados en la populares películas de **Matrix**.

¿Pero qué creen?, que se ganaron un ocho porque el primer día provocaron que los admiradores de Saint Seiya simplemente dejaran el lugar de protección por un solo motivo: ¡La película no se veía!

Así les dio tiempo para andar de compras habiendo, como siempre de todo lo que se espera en una convención: camisetas (¡Me compré una de Sakurita linda!... comentario de sobra), compactos, películas, las adoradas mantas, pósters, mucho manga, cómics, además de que se organizaron grandes torneos sobre, ¿A qué adivinan?, pues claro, de **Yu gi Oh!** (pero qué pegue tiene este chavo de cabellos parados) y de Magic, así como un torneo de **Beyblade** (otros feos con suerte... no, por favor, no me vayan a linchar).

Sin embargo, al día siguiente fue diferente, las proyecciones se lucieron, y se notó, ya que entonces sí que hubo espectadores, con decirles que ni siquiera pude pasar. Sobre la Saga de Hades, qué puedo decir, ya todo el mundo sabe de que se trata. En cambio sobre Animatrix, como muchos saben gracias a un artículo pasado de nuestra revista, primero se pondrá a la venta en DVD y consta de nueve cortometrajes al puro estilo animación japonesa, algunos basados directamente en el universo creado por los hermanos **Larry** y **Andy Wachowski.**

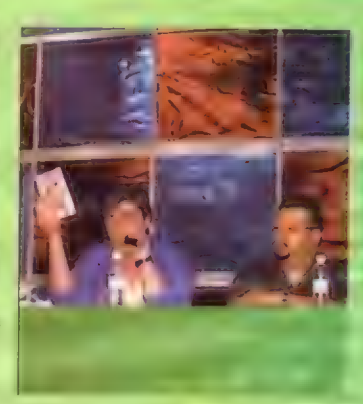
Si no tuvieron la oportunidad de verla durante esta convención, ¡a ver que hacen, pero la ven!. Ya en serio, los nueve cortometrajes son buenísimos, cada uno con una calidad única y destacan **"El último vuelo de Osiris"**, así como las dos partes de **"El segundo renacimiento"**, **"Historia de un chico"**, **"Cuento de detectives"**... en fin, todas son buenas, asi que en verdad, no se las pierdan.





LAS CONFERENCIAS

Ahora les voy a contar sobre la parte más aburrida, las conferencias... mentira, aunque la verdad es que en esta ocasión hubo tanto buenas como malas, las que llenaron el salón de conferencias hasta el tope y las que de plano la gente se iba sin ningún disimulo.En el caso de las primeras fueron, como siempre, las que contaron con la presencia de los actores de doblaje e hicieron la delicia de su público al hablar como sus actuales personajes, así como también recordar a los que ya pasaron, pero que son inolvidables.



En esta ocasión fueron dos: la primera el sábado 19 con **Humberto Vélez**, la voz del gordinflón Homero Simpson, como conductor y acompañado de **Laura Torres** (¡La voz de Daria!, yo estaba que me moría, adoro a ese personaje de MTV); **Diana Pérez**, quien dobla la voz de Misty Nohara, de la serie **Shin Chan Nohara**, además de hacer la voz de la Rosa Negra de **Ranma**; **Jorge García**, que es la voz de Harry Nohara, así como parte de la pandilla Gangrena de las **Chicas Superpode-**

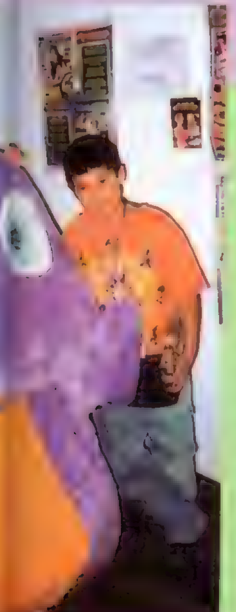




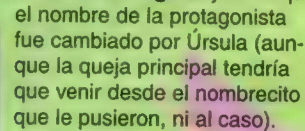


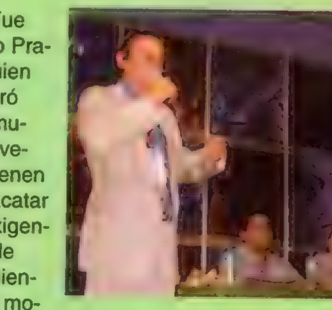
...e Verano

Por ANA LUISA ESPINOSA FLORES



rosas, y por último, pero no menos importante, **Rocío Prado**, directora de doblaje, además de que en ocasiones ha prestado su voz a personajes.





Fue Rocío Prado quien declaró que muchas veces tienen que acatar las exigencias de sus clientes al momento de que realizan la traducción, y esto vino a colación cuando un joven del público se quejó de las alteraciones que surgieron de la serie **"Utena"**, conocida por nuestro barrio como **"El anillo mágico"** y en la que el nombre de la protagonista fue cambiado por Úrsula (aunque la queja principal tendría que venir desde el nombrecito que le pusieron, ni al caso).



Sin embargo, Humberto Vélez recalcó que es precisamente el toque que los mexicanos le ponen al doblaje que ha hecho que sea tan reconocido en todo el mundo, aunque también recordó que esto se ha dado desde tiempos atrás, con el **"Tata" Arvizu** con **"Los Picapiedra"**, así como **Luis Alfonso Mendoza**, el **"Conde Pátula"**, (¿se acuerdan de ella?, era la historia de Drácula pero en comedia, protagonizada por un pato más chilango que nada y con una nana gorda, grande y fea).

Pasando a otra conferencia, no pudo faltar la de **Los Simpsons**,







sólo que ahora con un invitado especial, **Vardo Miranda**, quien hace la voz del alcohólico pero adorable **Barney Gómez**, quien además llevaba mucho tiempo de no asistir a una convención y recibió un aplauso de pie por parte de muchos, si bien el momento cumbre la dio cuando empezó a hablar como el famoso narrador de los **Samurai Pizza Cats** "Una serie muy viejita que a lo mejor ni se acuerdan de ella", como él mismo dijo, pero las exclamaciones de gozo y emoción de los presentes dijeron otra cosa.





El espacio se me acaba, y aún hay mucho que contar, como la conferencia de **Editorial Vid**, encabezada por su coordinador, **Francisco Jiménez**, quien dio varias noticias para los amantes de manga de hueso colorado, nada más y nada menos que la publicación de **X**, de **Clamp** (¡Guau!), **Neo Genesis Evangelion** (se acabara así tener que soportar la traducción made in España), **Transformers**, desde la primera generación y **Armada**, **G.I. Joe**, **He-Man** y **Robotech**, por mencionar algunas.

Sobre el famoso concurso de disfraces, que nunca falta, me emocionó ver que la ganadora fue una adorable niña de nombre Ana (¡Cómo yo!), que iba caracterizando a ¡Mi Sakura! (y lo siento por Goji, pero yo soy la FAN NO. 1 de Sakura). Y no sólo eso, sino que en el concurso de karaoke, organizado por el **Club Códice Fénix**, las ganadoras fueron unas chicas que también fueron como la linda niña de Tomoeda... aunque la verdad es que a muchos no les gustó la decisión de los jueces, quienes hubieran preferido darle el premio a un joven que cantó con su vocerrón el opening de Saint-Seiya.

En fin, hasta aquí hemos llegado, pero antes me gustaría volver a "dar las gracias" por la "amabilidad" de los organizadores del evento y espero de verdad que alguno de ellos lea este artículo, ya que al momento de querer cumplir con mi deber, que es informar para nuestros queridos lectores, se me negó la entrada porque "sólo daban acceso a los medios que con anterioridad hubiesen escrito sobre ellos". ¿Qué les parece? Pero aun así he aquí cumplida mi labor.

Sentimental Graffiti

Por ALFREDO FONSECA



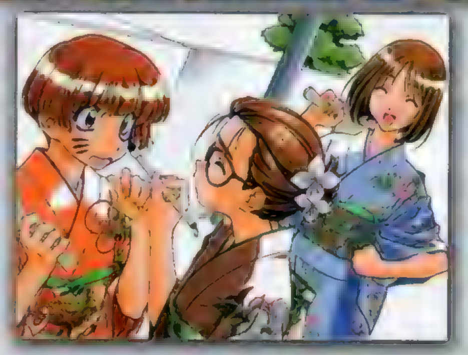
LA BÚSQUEDA POR EL PASADO

"En mis vacaciones de primavera recibí una carta; como no tenía nombre o dirección, tengo que adivinar quién fue esa persona que la escribió. Durante mi niñez fui transferido a una gran variedad de escuelas, si lo que pienso es cierto debe ser una de las doce jovencitas que conocí antes de mi llegada a Tokio. En los meses que siguen viajaré por todo Japón reencontrándome con dichas chicas, volviendo a memorias pasadas, cumpliendo antiguas promesas, tratando de identificar a la escritora misteriosa y así, encontrar el amor.".

Éste es el comienzo de uno de los juegos más famosos dentro del género de **Juegos de Citas** (o Dating Games) y en este caso el de **simuladores amorosos** (Love Simulators), **Sentimental Graffiti** es uno de los representantes más conocidos de dicho género en el cual un personaje masculino se da a la tarea de encontrar a la joven que le mandó una carta sin nombre, sin remitente y con un contenido revelador.



El título, creado por la compañía **Marcus**, logró llevar su juego al mercado japonés gracias al apoyo que encontró en **NEC Interchannel,** quienes decidieron distribuirlo como una clara competencia a los demás juegos del género y llevándolo a la cabeza pues siendo el más moderno en su época logró grandes ventas dando a Sentimental Graffiti un gran renombre y por ello también a sus creadores dentro de los cuales se encuentra **Tomohisa Kai**, quien diseñó todo el arte para este juego y lo ha hecho para otros más, tal es el caso de **Sister Princess**, juego con doce pequeñas chicas muy adorables.



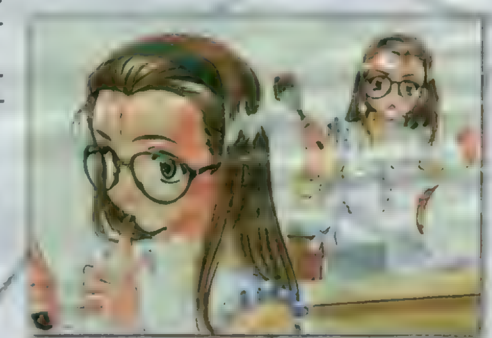
El aspecto gráfico de este título lo pone el hecho de todo el trabajo que hay detrás de cada personaje y su entorno puesto que no sólo es cosa de ponerse a dibujar a lo loco, no, este juego tiene bajo sus mangas toda una recreación de Japón, no únicamente fotográfica puesto que tambien se trata el aspecto sociológico y astrológico, ya que basada en su geografía toda actitud de los personajes puede cambiar, ya sea zodiacalmente o por la relación que tenga con los colores y la armonía de la ciudad, o pueblo. Además, la forma de contestar los modismos y los atuendos fueron tomados en cuenta, por lo que si un uniforme es muy particular de una zona, éste será representado fielmente.

Un aspecto muy importante que diferencia este juego de otros del género es que cuenta con el nivel de dificultad muy elevado y que castiga al jugador por acechar a las chicas ya que como es bien sabido, en otros juegos uno normalmente consigue el objetivo con dedicarle mucho tiempo a una sola chica, en el caso de Sentimental Graffiti esta opción debe quedar fuera ya que se debe tratar a la chica tal y como si fuera una joven real, o sea que demasiadas visitas u obsequios tenderán a molestarla y a ocasionar que ella pierda el interés en nosotros si es que acaso lo hubo, de igual manera hay que generar en ella un tono de misterio dejándola preguntándose sobre nosotros, asegurando así nuestra próxima cita.

El mismo nivel de dificultad aumenta al ponernos en una situación muy apretada ya que de doce personajes que debemos elegir para investigar, seguir, halagar y conquistar, sólo tenemos el tiempo y el capital disponibles para dos, o máximo tres, a la vez dependiendo de qué tanto tiempo queramos dedicarle a cada una, recordando que a su vez ellas nos darán una retroalimentación de nuestro avance, ¿cómo?, nos localizarán por teléfono o nos las encontraremos en la calle haciendo que sea más difícil ponerle la atención debida a todas ya que eventualmente nos veremos inundados por sus visitas o llamadas telefónicas. Recordemos que el juego inicia con todas ellas enamoradas de uno, a diferencia de los títulos normales donde uno tienes que conquistarlas desde cero.

Este juego nos obliga a hacer encuentros con cada una, y para no variar, muchas de ellas con sus múltiples ocupaciones nos citan a horas y momentos que pueden interferir con el horario de otras chicas o con el momento libre de algún otro prospecto, haciendo que el jugador tenga que calendarizarse y arreglar perfectamente sus tiempos si es que quiere ver a alguna con la que tenga cierto interés.

El juego aprovecha, sin duda, las capacidades de cada sistema para el que fue producido ya que los gráficos son impecables, los dibujos son de alta calidad, dejando a muchos títulos parecidos por los suelos ya que éste maneja un sistema que elige los gráficos de cada personaje para cada situación diferente, o sea que si eventualmente decimos o hacemos al-



go mal la chica que nos oiga o se vea afectada cambiará su actitud, su voz y su posición de manera muy natural; lamentablemente no hay una animación, pero el cambio se hace de manera sutil utilizando disolvencias de alta resolución dando como resultado un suave cambio en el personaje. El trabajo de las voces fue perfectamente trabajado y se demuestra en cada escena donde las frases y respuestas a nuestras acciones tienen como resultado una contestación condicionada a determinado hecho, o sea que nunca encontraremos una reacción que desentone a lo que hacemos, si las hacemos enojar sonarán molestas, si nuestras acciones las hacen sentirse avergonzadas sonarán tímidas y con mucha pena, una más de las ventajas de este título contra sus competidores.

Al ser un juego con tantas ventajas y pertenecer a un género muy llamativo en Oriente no extraña que este título, al ser lanzado en diferentes consolas o sistemas, siendo su principal estandarte el escudo de SEGA al pertenecer a la alineación del **SEGA Saturn** y su continuación a la del ahora desaparecido **Dreamcast**.

Ambos juegos siguen la misma línea por lo que la continuación es sólo una mejora en la lista de chicas a las que hay que mantener contentas y, por consiguiente, llegar a conquistarlas.

Sentimental Graffiti llegó también a manos del **PlayStation** donde adquiere el nombre de **Sentimental Journey** gracias al anime que su fama le otorga, el juego hace uso de los personajes famosos, de la trama ya comentada y que, sin embargo, sigue causando sensación.

Al llegar a un grado de popularidad inmensa, la versión del **SEGA Saturn** saca el **Sentimental Graffiti First Window**, el cual es una versión del mismo juego con un **CD-ROM** extra para coleccionistas, el cual contiene imágenes y películas que nos explican detalladamente qué es Sentimental Graffiti desde sus inicios; videos de las audiciones para las voces y cantidades infinitas de imágenes a color y en blanco y negro de cada personaje, locación y bocetos.

Lo más sobresaliente de este video de audiciones es que de las doce chicas sólo 6 de ellas serían interpretadas por actrices de doblaje (en este caso, Seiyuus) novatas, las cuales serían calificadas por otras con mucho mayor trayectoria como **Yonemoto Chizu**, **Suzuki Mariko**, **Maeda Ai**, **Oda Michiko**, **Toyoshima Machiko**, **Mannaka Yukiko**, y que al final del video aparecerían para entregarles flores, sus reconocimientos y se tomarían la clásica foto de grupo.

Las imágenes a color se tratan con un sistema de tiempo a manera de audiovisual, donde la foto es adornada con música de fondo y va disolviéndose por la siguiente del mismo personaje.

De igual manera las fotos en blanco y negro van rotando, esta vez sin música de fondo, pero dejando ver un estudio de personaje completo y en algunos casos interactuando con los escenarios o con varios objetos.

Existe una versión de este título para la **PC**, el cual basta con decir que es muy bueno y por consiguiente casi imposible de conseguir y contiene las mismas opciones que sus versiones anteriores, más una librería nada despreciable de imágenes, música de fondo y datos de cada chica, sus preferencias, imágenes de los sitios donde viven y frecuentan así como de varios de sus atuendos.



A pesar de no pertenecer a algún sistema en especial este título también tuvo con su fama una serie de juegos de cartas en los cuales se numeraban las imágenes más famosas o aquéllas que tuvieran mayor valor, de manera que varias series fueron lanzadas y se dividieron por su contenido, o sentimiento, pudiendo encontrar la serie de invierno, primavera, verano y otoño, las tarjetas, rompecabezas donde se formaba un póster con todas las integrantes del juego, las cartas con la información de las chicas, las de Año Nuevo y las gráficas donde básicamente se muestra a cada una de las muchachas en un atuendo que va de acuerdo con el mes de su cumpleaños, dando como resultado un total de 12 aniversarios.

Otra cosa que nos ha traído este mismo título es la colección de CD-ROMs para nuestra computadora el primero se destaca por ser una recopilación de imágenes y que fue bautizada como **Sentimental Graffiti Desktop Collection**, o sea la colección de Sentimental Graffiti para el escritorio de nuestra computadora ya que en ella apreciamos imágenes de las doce chicas, iconos para toda ocasión y alrededor de 50 sonidos de cada personaje en diferentes situaciones para asignar a cada tarea de nuestra computadora.

El segundo CD-ROM, que es apreciado por muy pocos recibe por nombre **Sentimental Graffiti Sotsugyou M Costume Player's Seifuku Style Book** o sea el libro de las cosplayers originales de Sentimental Graffiti y sus modas en falditas, dicho disco no miente al decir que contiene a las originales, ya que además de las cosplayers podemos apreciar a las seiyuus o actrices que dan las voces a las chicas en perfecta caracterización.

El tercer y último disco llamado **Sentimental Graffity Desktop Accesory** nos hace entrega de un magnífico programa de calendario que puede ajustarse a cualquier tamaño y que, obviamente, cuenta con la opción de insertar una o varias imágenes de las chicas del juego o simplemente con la que tenga su cumpleaños ese mes, la cual nos dice mediante su voz los días o notas trascendentes; doce calculadoras, una por chica, que nos narran cada número y operación; y doce relojes que nos dicen la hora cada treinta minutos, o nos recuerdan alguna tarea como darle de comer a nuestra mascota.

En sí, **Sentimental Graffiti**, un juego con muchas presentaciones, es un buen título para el que busca algo más que **Tokimeki Memorial** o **Sakura Wars**, ya que éste nos ofrece otro escenario, nuevas chicas y un guión y arte muy estilizados, con nivel de dificultad muy aceptable y, sobre todo, nos deja con ganas de jugar por más tiempo evitando que lo arrumbemos en un cajón para olvidarlo, si eres de los (o las) que buscan juegos de citas o simuladores amorosos, **Sentimental Graffiti** es ideal.

機動武闘伝 G GUNDAM INTERACTIVO



Cuando una serie animada alcanza un éxito semejante al que **Gundam** ha obtenido, no es de sorprender que las compañías patrocinadoras hagan hasta lo imposible por comercializar su producto hasta que éste quede totalmente agotado. Pero en el caso de Gundam, la mina ha sobrevivido por más de 20 años, y parece que no se va a agotar a corto plazo.

Ya en ocasiones anteriores hemos mencionado la clase de fenómeno que Gundam ha representado, tanto en el mundo de la animación como en el mercado de las figuras de acción, modelos a escala, armables, etc.; sin embargo, hay otro aspecto comercial que hemos dejado un poco de lado, pero que también es una parte importante de esta franquicia: los videojuegos.

No obstante, Gundam es un caso particular ya que, aunque actualmente está cobrando mucha fuerza en nuestro continente, no ocurre lo mismo con sus videojuegos, que se pierden en el anonimato, y la explicación puede ser tan simple como que los occidentales no pensamos de la misma manera que los orientales.

Practicamente los videojuegos de Gundam existen desde que existe la serie, cuenta con títulos que aparecieron en la consola Famicom, y han seguido existiendo hasta las más recientes como el Dreamcast y el Playstation 2, por lo que dar una lista y revisión de todos los juegos sería tema de una o dos ediciones especiales.

"Los videojuegos de Gundam han abarcado casi todos los géneros existentes, desde aventuras hasta rpg's, pasando por juegos de peleas, simuladores, e incluso puzzles y juegos de ajedrez.".

Ahora bien, con tanta producción de juegos podríamos esperar conocer algunos cuantos, pero a decir verdad, con los videojuegos de Gundam ha pasado lo mismo que con la mayor parte de la serie: nunca han salido de Japón. Desgraciadamente, el mercado de los videojuegos basados en alguna licencia, requieren por lo regular del éxito del producto principal para su sobrevivencia, y como Gundam fue prácticamente desconocido para el público fuera de oriente, las compañías encontraban riesgoso el hecho de comercializar los videojuegos, y no fue sino hasta hace poco tiempo que algunos títulos de Gundam aparecieron en el mercado americano, gracias al éxito que la serie **Kido Gundam Wing** obtuvo en sus transmisiones a través de la cadena **Cartoon Network**.

Los videojuegos de Gundam han abarcado casi todos los géneros existentes, desde aventuras hasta rpg's, pasando por juegos de peleas, simuladores, e incluso puzzles y juegos de ajedrez, algunos expandiendo el universo de Gundam con historias originales, otros recreando los sucesos de la TV o las películas, otros simplemente buscan la forma de ganar ventas.

Los videojuegos de Gundam han sido liberados en su mayoría por **Bandai**, aunque otra compañía de nombre Banpresto también ha liberado algunos títulos de la licencia.

Sin lugar a dudas, los títulos más populares de Gundam en Japón son los que llevan el nombre **SD Gundam, G- Generation**, pues son los que llevan al jugador a través de toda la historia de las series, películas, mangas, etc.

Los juegos de G- Generation pertenecen a un género muy popular en Japón llamado "estrategia por turnos" (para quienes han jugado **Final Fantasy Tactics** ya les es familiar), y como principales características tienen: que todos los personajes aparecen en el estilo de dibujo llamado "Super Deformed", la otra es que en estos juegos se desarrollan todas las historias de Gundam.

Los [illegible] juegos en salir de





G- Generation, fueron liberados para la hoy occisa **Playstation** de Sony, y contaban con la particularidad de que cada que concluías una parte de la historia, podías conservar a los personajes de esa parte para usarlos en otra parte, por lo que podías hacer cosas locas como poner a **Heero Yui** de Gundam Wing dentro de una batalla de la serie original y viceversa.



Otro título que tiene gran fuerza en Japón es la saga de **Super Robot Wars**, propiedad de **Banpresto**, donde no sólo aparecen los Gundam, sino a la vez robots de otras series como **Macross**, **Mazinger Z**, **Evangelion**, **L-Gaim**, etc. Estos juegos también son en estrategia por turnos, y se han liberado desde el año de 1985 para la consola **Famicom** y desde entonces han pasado por prácticamente todas las consolas de videojuegos. La temática de estos juegos es simple: los robots de la Tierra pertenecen a una organización que defiende los intereses del planeta, y otra organización, los **Cruzados Divinos** (que está compuesta por todos los villanos de las diferentes series), atentan contra esos intereses, por lo que se les debe combatir hasta lograr la victoria.

"Practicamente los videojuegos de Gundam existen desde que existe la serie, con títulos que aparecieron en la consola Famicom, y han seguido existiendo hasta las más recientes como Dreamcast y el Playstation 2".

La mecánica del juego es simple, mas no por ello es fácil, tú manejas a las fuerzas del **Gobierno de la Tierra Unida**, y te encargas de disponer cada unidad dentro del escenario; después de haber realizado todos tus movimientos, la unidad CPU, que controla al ejército de **Zeon** mueve a los enemigos. Cuando hay un combate, la pantalla cambia a un cinema display que muestra los resultados del ataque y al final, quien logre las condiciones de victoria (que pueden variar en cada escena) es el vencedor. En realidad es muy entretenido, pero sólo si lo juegas, ya que se desarrolla de manera muy lenta.

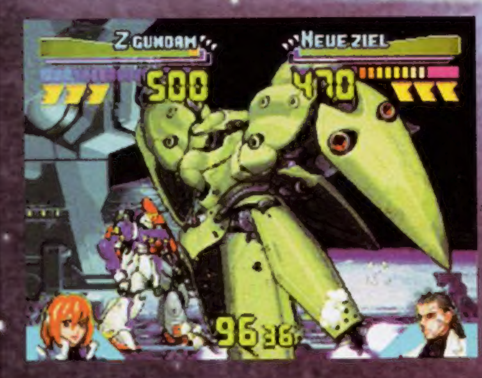
VIDEOJUEGOS DE GUNDAM EN AMÉRICA

El primer título en aparecer en América fue Mobile **Suit Gundam: Giren's Greed Blood of Zeon**, producido por la compañía **Bandai** en el año 2000 para el **Dreamcast de Sega** (aunque el mismo título existía para Playstation y Saturn). Giren's Blood es un juego de estrategia por turnos al igual que los G – Generation, ubicado en el año **UC** (Universal Century) **0079**, y cubre el evento conocido como **"La guerra de un año"**, en la que transcurre la primera serie.

Giren's Blood no obtuvo el éxito deseado, pero aun así Gundam tenía la presencia en el mercado americano, por lo que Bandai decidió explotar el género favorito de los americanos: las peleas. Entonces llegan los juegos **Gundam Battle Online** para Dreamcast y **Gundam Battle Assault 1 & 2** para Playstation.

Battle Online, como su nombre lo indica, aprovechaba la capacidad de la consola de Sega para conectarse a la Internet, por lo que cada jugador tomaba el mando de un mobile suit y se enfrentaba a otro jugador del otro lado del mundo; desgraciadamente, este juego tampoco logró captar el nivel de venta esperado pues su interfase era demasiado lenta.

Los otros juegos, **Battle Assault**, eran juegos de peleas uno contra uno en 2D, cuyo mayor atractivo era que podías seleccionar a varios personajes de las diferentes series y enfrentarlos entre ellos. Los gráficos eran decentes, pero la movilidad de los personajes era muy deficiente, por lo que Battle Assault no fue rival para los juegos de peleas de compañías como SNK y Capcom. Así las cosas, Gundam no ha tenido éxito en nuestro continente, por lo menos con respecto a los videojuegos, pues sus diversos títulos son preparados para complacer a los fans, y sólo a ellos, pues como juegos de estrategia, no tienen la gama de opciones que puede ofrecer la saga Ogre Battle, o **Mechwarrior**; como juegos de pelea o de acción, son demasiado lentos para quienes ya están acostumbrados a las batallas de cinco segundos de duración.



Así las cosas, Gundam continúa expandiendo su universo, dentro de poco no tardarán en aparecer los títulos de la nueva serie, **Gundam Seed** en Japón, y estamos seguros que serán todo un éxito de ventas en ese país, en cuanto a este continente, la pobre aceptación que han tenido los juegos de la franquicia probablemente ocasionen que los fans de la serie que habemos de este lado del planeta volvamos a tener que conseguir los juegos en su idioma original.

Galería DE GALANES

Las chicas nos lo piden: ¡Queremos más galanes de anime!
Atendiendo sus peticiones, estoy en la onda de preparar un especial de puros galanes, aún no tengo fecha, pero lo voy a sacar para todas nuestras lectoras. Mientras tanto, les presento a algunos de los más guapos del anime bellamente ilustrados por nuestros lectores. (Y volví a meter al lindísimo Yukito Tsukishiro. ¿A poco no es encantador, chavas?).



SHIDO Y CAIN
Susana Galván
Celaya, Gto.



ANDROMEDA SHUN
Lorena Cortés Moreno
Edo. de México



LOS CABALLEROS DE BRONCE
Luz Ma. López Bustos
Benito Juárez, Nvo. León



GOKU, OLIVER E IKKI
Jesús Kassim Vázquez Osorio
Cuernavaca, Morelos
kamus_acca@hotmail.com



K'.
Grecia Ponce
Córdoba, Ver.




KYO KUSANAGI
Israel Cruz Peñas
Cd. Mendoza, Ver.

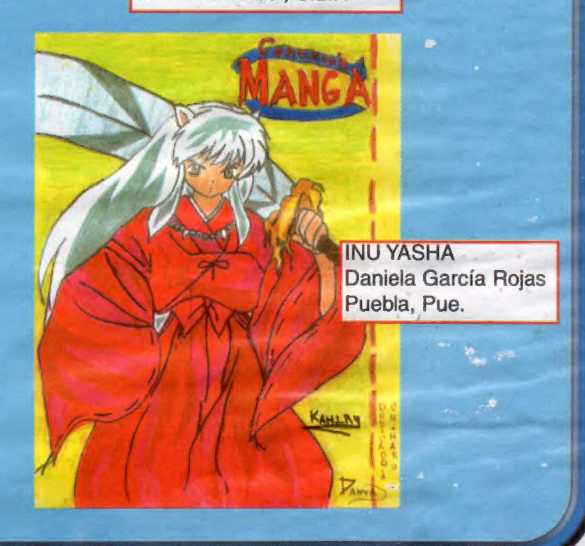


YUKITO TSUKISHIRO
Ana Lilia Medina Hernández
San Luis Potosí, S.L.P.

HIKARU ICHIJO
Guillermo Ramírez Segundo




SIEGFRIED DE DUBHÉ, ALFA
Héctor Enrique Ibarra Ortega
Celaya, Gto.



INU YASHA
Daniela García Rojas
Puebla, Pue.

Lo Nuevo de Editorial VID

POR: ADALISA ZÁRATE

Ahora que Dragon Ball Z llega a su fin y que ¡Oh, Mi Diosa!, se acerca peligrosamente a un paro técnico (ya que la edición mexicana está casi a la par del mismo Japón), no crean que nos quedaremos sin nada que leer ya que Editorial Vid ha anunciado los siguientes estrenos para agosto, septiembre y octubre:







Love Hina

La loquísima historia del pobre **Keitaro Urashima**, quien intenta por todos los medios pasar su examen de admisión a la mejor universidad de Tokio, que por azares del destino termina viviendo en la posada Hinata donde todas las inquilinas, ¡son mujeres! Esta genial historia de **Ken Amakatsu** ya la hemos comentado en **Conexión Manga #49 y # 74** y muy pronto la tendrás en tu poder. La edición total constará de 28 tomos catorcenales cada uno de 96 páginas.

Saint Seiya

¡Sí! ¡El manga más esperado por todos los Otakus mexicanos ya viene a México! ¿Qué podemos decirles de **Saint Seiya** que no se haya dicho ya? Que el manga de Masami Kurumada faltaba en la colección que todos tenemos de las aventuras de los Caballeros de Atena, por supuesto. Esta edición será la primera del nuevo formato de Vid: 28 tomos de 196 páginas cada uno que saldrán a la venta de manera mensual.



X

Otra de las grandes leyendas del manga, **X**, también conocida como **X-1999** cierra el ciclo de estrenos y sorpresas que Vid nos trae este año. La compleja historia de **Kamui Shirou** y los hermanos **Monou**, **Fuma** y **Kotori**, iniciará aproximadamente en octubre de este mismo año. Se planean **22 tomos** (recordemos que la serie aún no termina en Japón, pero que las chicas de **Clamp** han prometido un tomo por cada uno de los Arcanos Mayores del Tarot), cada uno de 196 páginas que, igual que **Saint Seiya**, saldrán mensualmente.





¡CONEXION MANGA Y NU VISIÓN TE REGALAN UN PÓSTER ORIGINAL DE LA PELÍCULA "EL VIAJE DE CHIHIRO"

¿CÓMO GANARLO?

¡MUY SIMPLE!

Imagina esta situación: tú estás en el lugar de Chihiro. Tus padres han sido transformados en cerdos por desobediencia a los dioses y sólo tú puedes rescatarlos. Haku te dice que la única forma de rescatar a tus padres es engañar a Yubaba, ya que la última vez que dio trabajo a una niña mortal que estaba en tu situación ella salió triunfante. Así que tienes que idear una treta para engañar a la bruja y liberar a tus padres. ¿Cómo engañarías a Yubaba? Envíanos tu respuesta antes del día 30 de septiembre de este año. Las 10 mejores respuestas recibiran uno de los 10 pósters que tenemos para ustedes, cortesía de Nu visión.



8va. Convención Nacional del Cómic Comercial y Alternativo en Guadalajara

• Las mejores tiendas y Editoriales de todo el país •
• Invitados especiales • Rallies • Artistas de doblaje •
• Torneos de Yu Gi Oh! y Beyblade • Video-salas •
• Presentación de Novedades • Galería •
• Concursos de disfraces • Música, regalos y

¡mucho más!

5, 6 y 7 de septiembre

de 10:30 a 19:00 hrs.

Salón Nápoli

Plan de San Luis # 1486

entre Federalismo y Av. Enrique Díaz de León

Más informes al 3126-3529 saloncartoon@hotmail.com